風の聖痕(スティグマ)RPG
基本ルールブック

著：三輪清宗／F.E.A.R.
原作：山門敬弘

富士見文庫

STANDARD R.P.G SYSTEM

28-1
¥680

風の聖痕(スティグマ)RPG基本ルールブック
著：三輪清宗／F.E.A.R.
原作：山門敬弘

富士見ドラゴンブック

カバーイラスト / 納都花丸

富士見ドラゴンブック

風の聖痕(スティグマ)RPG基本ルールブック

三輪清宗／F.E.A.R.
山門敬弘・原作

富士見文庫

富士見ドラゴンブック 347
風の聖痕(スティグマ)RPG基本ルールブック
三輪清宗／F.E.A.R.
山門敬弘・原作
富士見文庫

富士見ドラゴンブック 347

風の聖痕（スティグマ）RPG基本ルールブック

三輪清宗／F.E.A.R.
山門敬弘・原作

富士見文庫

風の聖痕（ステイグマ）RPG基本ルールブック

三輪清宗／F.E.A.R.
原作：山門敬弘

28-1
富士見文庫

本文イラスト：納都花丸、みかきみかこ

STAFF

プロデュース
鈴吹太郎
FarEast Amusement Research

編集
金子清一

ゲームデザイン
三輪清宗

ライティング
三輪清宗
磯田暁生
遠藤卓司
大畑顕

カバーアート
納都花丸

サンプルキャラクターイラスト
みかきみかこ

イラスト
納都花丸

グラフィックデザイン&レイアウト
佐藤たかひろ
田中信二
長田崇

デヴェロップメント
中村知博
藤井忍

テストプレイ
伊藤和幸
関幸雄
岡田雅也
松村圭介
佐藤正治
突撃三士
亀本唯矢

デジタルエンタテインメントアカデミー

順不同、敬称略

SpecialThanks
『ゲーマーズ・フィールド』読者の皆様
『GF -con』参加者の皆様

風の聖痕RPG

INTRODUCTION

はじめに

Standard RPG System

はじめに

本書は富士見ファンタジア文庫の小説『風の聖痕』を原作としたＴＲＰＧのルールブックです。ＴＲＰＧとは、テーブルトークロールプレイングゲームの略であり、遊び方のジャンルのひとつです。みなさんはＲＰＧとして、『ファイナルファンタジー』や『ラグナロクオンライン』などの名を聞いたことはないでしょうか。これらのＲＰＧはプレイヤーが登場人物を操りながら、物語を進めたり、冒険を楽しんだりするゲームです。

『風の聖痕ＲＰＧ』は、2～6人で集まって冒険や物語を遊ぶゲームです。ですが、先に挙げたゲームと異なることは、コンピュータやゲーム機、インターネット接続環境を必要とせず、代わりに本書と紙、筆記用具、そして六面体のダイス（サイコロのこと）を必要とします（詳しくはＰ11を参照してください）。

また、ゲーム参加者のひとりはゲームマスター（ＧＭ）となり、他の参加者（プレイヤーと呼ばれます）と異なる役割を持ちます。ＧＭはキャラクターひとりだけを担当するのではなく、代わりにシナリオ――物語の粗筋を用意します。プレイヤーはＧＭが用意したシナリオに自分のキャラクター（プレイヤーキャラクター、ＰＣと表記します）で参加し、ＧＭや他のプレイヤーのＰＣと会話し、ダイスを振ることで、ひとつの物語を作っていきます。そ

の場で生まれていく物語を参加者全員で共有して楽しむそれがＴＲＰＧの遊び方なのです。

本書の原作である『風の聖痕』は、富士見ファンタジア文庫から刊行されている伝奇ファンタジー小説のシリーズです。現代世界の裏で繰り広げられる、精霊術師と妖魔たちの戦いを、風術師の八神和麻や炎術師の神凪綾乃を中心に書かれています。

この『風の聖痕』の世界を舞台に、神凪一族の炎術師や警視庁特殊資料整理室の警察官として、あるいは聖陵学園の学生になって、妖魔と戦う者たちの物語を遊ぶＴＲＰＧのルールブックが本書、『風の聖痕ＲＰＧ』なのです。

プレイヤーが精霊術師を操って、世界を脅やかす妖魔たちと戦うこと。そのためのルールやデータが本書には掲載されています。

本書には『風の聖痕』の世界について情報が掲載されています。ですが、これは『風の聖痕ＲＰＧ』を遊ぶために最低限に必要と思われるものだけです。より詳しく『風の聖痕』の世界について知りたい場合、原作の小説を読むことで、より深く『風の聖痕』の世界を知ることができます。また、本書で紹介されているキャラクターの多くは原作の小説に登場している人物です。彼らをゲームの中に登場させた際に行なうロールプレイの参考にもなるでしょう。

また、本書『風の聖痕ＲＰＧ』は、ゲームシステムに『スタンダードＲＰＧシステム』（以下『ＳＲＳ』）を採用しています。そのため、『風の聖痕ＲＰＧ』のデータやルールを、『アルシャードガイア』や『天羅ＷＡＲ』（共にエンターブレイン発売）などの他のＳＲＳ作品と合わせて遊ぶことも可能となります。他のＳＲＳを『風の聖痕ＲＰＧ』のサプリメントとして、あるいは逆に『風の聖痕ＲＰＧ』を他の作品に導入することができるのです。詳しくは本書の中で触れていますので、興味のある方はそちらを参照してください。

　さあ、ページをめくり、本書を読み進めてください。精霊術師と妖魔の世界を巡る戦いがあなたを待っています。

『風の聖痕ＲＰＧ』の世界をお楽しみください。

セッションに必要な物

『風の聖痕ＲＰＧ』をプレイするためにはあらかじめいくつかの小道具を用意しておく必要がある。

○参加者

本書に掲載されているシナリオは、プレイヤー３から５人を推奨している。

①６面体ダイス

基本的に使うダイスは、普通の６面体のものが２個である。可能なら全員が２個ずつ持つ方がよい。

ゲーム中に何度か５個以上まとめて振ることもあるので、ゲームマスターは10個ぐらい用意しておけると便利だろう。

②筆記用具

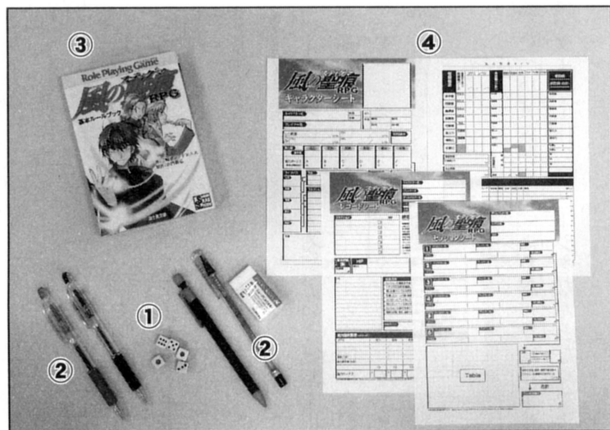
筆記用具は鉛筆やシャープペンシルのように、消しゴムで消せるものがよい。もちろん、参加者全員に必要である。ＧＭには赤と黒のボールペンも必要だ。

③ルールブック

可能ならデータなどの参照がスムーズに行なえるように、プレイヤーがひとり一冊ずつルールブックを持っている方が望ましい。

④シート類のコピー

本書に掲載されているシートをあらかじめコピーしておく必要がある。コピーするのは以下の通り。

キャラクターシート：プレイヤー人数枚
レコードシート：プレイヤー人数枚
セッションシート：１枚

最初にお読みください

本書について

前掲したとおり、本書はテーブルトークロールプレイングゲーム（以降、ＴＲＰＧ）のルールブックである。

ＴＲＰＧは、すべての参加者によるコミュニケーションを通じて、架空のキャラクターたちが織りなす物語、ドラマを創っていく創造的なゲームだ。

ＴＲＰＧの参加者のうちのひとりはゲームマスター（以降ＧＭと略する）という役割を担当し、他の参加者はプレイヤーという役割を担当する。このＧＭとプレイヤーとの間の会話、コミュニケーションと想像力、そして本書に記載されているルールやデータを駆使してＴＲＰＧの一回のゲーム（これをセッションと呼ぶ）は、進行していく。

風の聖痕とは？

ここから大まかな『風の聖痕ＲＰＧ』のイメージについて説明する。より詳しくはルールブックを読み込んだ後に理解すればよい。まずは、ゲーム全体のイメージをなんとなくでよいからつかんでいただきたい。

隠された世界

『風の聖痕』の舞台となるのは、魔術、妖魔、悪霊などといった〝科学的にあり得ないはずの存在〟が、人知れず実在する現代世界である。そして、世界の闇に隠れた魔物、妖魔や邪霊たちは知られることなく跋扈し、人々の脅威となっている。このゲームでは、そんな魔物や、それを操る魔術師などと戦う者たちをＰＣとして想定している。

精霊術師

『風の聖痕ＲＰＧ』でのあなたの分身、あなたが作成するキャラクター（ＰＣ）は、精霊術師とその周辺にいるその他の特殊な魔術師たちを想定している。そう、彼らは単なる一般人ではない。妖魔や悪霊、邪霊といった人間にとって危険な魔物を浄化する、退魔師と呼ばれる存在なのだ。

妖魔邪霊

自然界に存在する気や、あるいは強力な怨念を持つ者が霊となることで人々に危険な存在になることがある。それらを妖魔邪霊と呼ぶ。
特定の相手に仇なすものから、無差別的に破壊を振りまくものまで様々な種類が存在する。

浄化

妖魔邪霊を払う力。浄化できない場合は倒しても封印するだけにとどまるため、時間が経てば再度復活してしまうことがある。

本書の読み方

本書は大きく次の五つのセクションに分かれている。

プレイヤーセクション

プレイヤーセクションは、プレイヤーの分身であるＰＣの作成方法とそのためのデータによって占められている。

ルールセクション

ルールセクションは、行為判定やラウンド進行ルールを始めとしたセッション中に必要となるルールを掲載している。

ワールドセクション

ワールドセクションでは原作小説である『風の聖痕』シリーズ作品の背景に関する解説が

行なわれている。原作を知らない人に向けたガイドとしても活用できるだろう。

ゲームマスターセクション

ゲームマスターセクションには、ＧＭ向けのルールや解説が書かれている。

シナリオセクション

シナリオセクションには最初に行なうセッションで使用する目的のシナリオが掲載されている。これらのシナリオを遊ぶことで、『風の聖痕ＲＰＧ』の遊び方を知ることができるだろう。なお、このセクションはＧＭしか読んではならない。

ゴールデンルール

『風の聖痕ＲＰＧ』は、ゲームの参加者全員が協力してひとつの物語を生み出すゲームだ。そして、その物語が生まれる過程(かてい)、物語そのものをも楽しむゲームである。

そのためのゴールデンルールとして次のルールを規定(きてい)する。

ＧＭの権限

このゲームをプレイする際、ＧＭに次の権限(けんげん)と能力(のうりょく)を与(あた)える。ただし、これらの能力、お

よび権限を行使するに当って、ＧＭはできるだけ正しいルールで遊ぶこと。加えて誰に対しても公平なルールの適用を心がけてもらいたい。

ルールの決定

セッションで演出される空間は参加者の想像力によって仮想された、もうひとつの現実空間である。本書では可能な限り、「もうひとつの現実世界」で起こり得る事象とそれを処理するためのルールを列記したが、それでもルールに記述されていない事態は発生する。ＧＭは、そのように結果を決定するためのルールがない状況において、あるいはルールの適用に迷う場合、どのように裁定するかを決定する最終的な権利を持つ。それにともない、ルールを変更すること、もしくは適用しないことを決定してもよい。

結果の棄却

ＧＭはみずからが確認していない、あるいは許可していない行為判定やダイスロールの結果を棄却し、やり直させることができる。

結果の決定

ＧＭはみずからが行なう（たとえばＮＰＣの）行為判定やダイスロールの結果を、ダイスを振らずに自由に決定できる。

ルール運用を間違ったら

もし、ＧＭがあるいはプレイヤーがルールの適用を間違った場合、速やかに訂正し、以降は正しいルールにしたがって処理すること。

この時、すでに適用の終わった結果については、時間を巻き戻して適用し直したりしてはならない（これはスポーツで一度決定した結果がそうそう覆らないのと同じだ）。いったん巻き戻しを始めると、際限がなくなってしまう。その結果、ＧＭの持つルールの裁定権は有名無実になってしまうだろう。そうなってしまったら、個々の参加者が、ルールを勝手に解釈し、結果を裁定するようになるかもしれない。

そのようなことになったら、ルールはあってもなくても変わらないことになる。そして、ルールのないゲームはつまらない。ゲームを続けることは苦痛にすらなるだろう。

ゲームは遊べなくなり、最終的な不利益を被るのはそのゲームを楽しく遊んでいた者たちである。よって、これらのゴールデンルールが必要なのだ。

セッションの目的

セッションは、参加者すべてが充実した楽しい時間を過ごすことを目的としている。もちろん、充実した楽しい時間を過ごすのなら、別段ゲームをする必要はない。カラオケだって、ちょっとした雑談だって、美味しい料理を食べるのであっても充実した楽しい時間を過ごす

ことはできる。だが、われわれはその場の中心に『風の聖痕ＲＰＧ』のセッションがあることを望んでいるし、他のどんな物よりも充実した楽しい時間を過ごすことができると考えている。

そして、最終的なセッションの目的とは、参加者全員が「また遊ぼう」と思い、そのように行動することである。

本書はすべてのこの目的を達成するために存在しているのだ。

ゲームの勝敗

ゲームと呼ばれるものの多くには、勝敗が存在する。というより、ゲームとは基本的に参加者同士が対戦するものである。スポーツはもちろんのこと、囲碁や将棋といった思考ゲーム、トランプを始めとしたテーブルゲームもそうだ。これらは、ゲームの終了とともに、ルールによって参加者は勝者と敗者に分けられる。だが、『風の聖痕ＲＰＧ』はそういった対戦をするゲームではない。ＧＭとプレイヤーは敵対していないし、するべきではない。

だがここで、あえて『風の聖痕ＲＰＧ』の勝利について定義してみたい。勝利を実現するために、ゲームの参加者がどのように行動するべきかを考えてもらった方がセッションが面白くなるとわれわれは考えるためである。

『風の聖痕ＲＰＧ』の勝利とは、すべてのセッション参加者ができるだけ多くの経験点を得

るということだ。すべてのプレイヤーとＧＭが、より多くの経験点を得られるように行動したセッションは、面白く楽しいものになっているように『風の聖痕ＲＰＧ』はデザインされている。もちろん、すべては前述した『セッションの目的』を達成するためなのだ。

スタンダードＲＰＧシステム

本書『風の聖痕ＲＰＧ』は、スタンダードＲＰＧシステムを使用して作成されている。スタンダードＲＰＧシステムに関しては、Ｐ340を参照してもらいたい。

用語集①（基礎編）

『風の聖痕ＲＰＧ』で使用されているゲーム用語の中でも、重要なものをあらかじめまとめて解説する。

●端数の処理

割り算などの計算の結果として端数が発生した場合、基本的に切り捨てとする

●三人称

本書では、三人称を彼や彼らに統一している。これは文章の可読性を重視したもので性差別などの意志はまったくない

●ダイスの読み方

『風の聖痕ＲＰＧ』では、キャラクターの行為がうまくいったかどうかや乱数を表現するためにダイス（６面体のサイコロ）を使用する。『風の聖痕ＲＰＧ』では、ダイスには次のふたつの振り方が存在する

・ｎＤ６

ｎ個（ｎは1以上の整数）のサイコロ（ＤはＤｉｃｅの略）を振って出た目を合計すること。2Ｄ6とあった場合、2～12の結果を得られる。

・Ｄ 66

サイコロをふたつ振り、一方を 10 の位、もう一方を1の位として読む振り方。11 ～ 66 までの結果を得られる。

Ｄ 66 を行なう際は、あらかじめどちらが 10 の位（もしくは1の位）であるかを決めてから、ダイスを振ること

●ＲＯＣ

ＲＯＣとは Ｒｏｌｌ Ｏｒ Ｃｈｏｉｃｅ(ロール・オア・チョイス）の略で、表の項目をダイスを振って決定しても、任意に選択してもよいことを表わす。もちろん、振った後に改めて選択しても構わない

チャートなどで、ＲＯＣするとあった場合、上記のようにして項目をひとつ決定することを意味している。また、表に0のようにダイスでは出ない数値に項目が存在する場合、その項目は任意に選択しなければならないことを意味している

●表記形式

『風の聖痕ＲＰＧ』では、本文中で次の記号を使ってゲーム用語を表わしている。これらの用語が計算式などに使用されている場合は、その数値を代入して式とすること

・能力値、戦闘値名は【 】

例：【体力基本値】

・ダメージ属性は〈 〉

例：〈炎〉

・特技名は《 》

例：《贖罪者》

・計算式、およびゲーム用語として使用する言葉は［ ］

例：［達成値］、［1＋レベル］

・シナリオ中に、ＰＣに対して、与えるコネクションは【 】

例：【崇拝：神凪綾乃】

用語集②（ルール編）

『風の聖痕ＲＰＧ』で使用されているゲーム用語の中でも、ゲームルールに関するものを解説する。

GM
ゲームマスターの略。このゲームにおけるホストプレイヤー。ゲーム中の演出やさまざまなデータ処理、ルールの裁定などを行なう

NPC
ノンプレイヤーキャラクターの略。ＧＭが管理するＰＣ“ではない”キャラクター

PC
プレイヤーキャラクターの略。プレイヤーの扱うキャラクターのこと。基本的にひとりのプレイヤーはひとりのキャラクターを扱う

クラス
キャラクターの戦闘におけるノウハウ、能力、種族を表わす。キャラクターの所属集団、特殊な能力を表わすトライブクラス、キャラクターの特異な能力、戦闘スタイル、特殊な出生を表わすスタイルクラス、の２種類に分かれる

攻撃
武器や特技などを使用して対象にダメージやバッドステータスなどを与える行動のこと。使用する武器や手段によって白兵攻撃、射撃攻撃、魔法攻撃などに分かれている

セッション
『風の聖痕ＲＰＧ』の1回のゲームプレイのこと

戦闘値
キャラクターの持つ戦闘に関する能力を表わす。命中値、回避値、魔導値、抗魔値、行動値、攻撃力が存在する。

特技
キャラクターの持つ、魔法や特殊な技を表わす。対戦格闘ゲームにおける必殺技、コンピュータＲＰＧにおける魔法や特殊能力のようなもの

能力値
キャラクターの力の強さや頭のよさなどを表わす数値。体力、反射、知覚、理知、意志、幸運の6つに分かれる。

プレイヤー
このゲームの参加者のこと。プレイヤーごとに個別にキャラクター（ＰＣ）をひとり担当して、セッションに参加する

レベル
強さの段階を表わす数字。高い方がより強いといえる。術者レベル、クラスレベル、エネミーレベルなどが存在する。

マイナーアクション
ラウンド中1回だけ行なえる行為判定を必要としない行動

メジャーアクション
ラウンド中1回だけ行なえる行為判定が必要になるような行動

ラウンド進行
戦闘で使用されるゲーム進行。ラウンドという時間単位で区切られる

用語集③（世界編）

『風の聖痕RPG』で使用されているゲーム用語の中でも、背景世界に関するものを解説する。

神凪家

日本における炎術師の名門。千年に亘り日本の退魔活動を担ってきた

警視庁特殊資料整理室

現存する国内唯一の退魔組織。まだまだ実績も実力も不足している

コントラクター（契約者）

精霊王と契約を交わし、王の力を譲り受けることを許された者

浄化

妖魔邪霊を払う力。浄化できない場合は倒しても封印するだけにとどまるため、時間が経てば再度復活してしまうことがある

聖陵学園

都内にある名門高校。共学で良家の子女が多く通っている

精霊王

この世を形作るエレメント（精霊）の長。地水火風それぞれに王がいる

精霊術師

精霊と契約し、魔術を行使する術者

石蕗家

地術師の名門

風牙衆

江戸時代神凪に討伐された風術師一族の末裔

マクドナルド家

アメリカにおける炎術師の名家

妖魔邪霊

自然界に存在する気や、あるいは強力な怨念を持つ者が霊となり、人々に危険な存在になることがある。それらを妖魔邪霊と呼ぶ。

●人名

石動大樹

新米警官

ヴェルンハルト・ローデス

〈アルマゲスト〉を取り仕切る魔術師

神凪綾乃

神器“炎雷覇”の継承者

神凪厳馬

神凪家最強を誇る炎術師

神凪重悟

神凪家現宗主

神凪煉

神凪家の炎術師、厳馬の息子

久遠七瀬

聖陵学園の生徒、綾乃の親友

篠宮由香里

聖陵学園の生徒、綾乃の親友

土御門貴明

定信の息子

石蕗真由美

石蕗一族新首座

凰 小 雷

神器“虚空閃”の所持者

八神和麻

風の精霊王と契約したコントラクター

ラピス

ローデスの配下

李 朧 月

仙人、和麻の師兄

霞 雷 汎

仙人、和麻の老師

CHARACTER SECTION

キャラクターセクション

風の聖痕RPG

Standard RPG System

キャラクターの作成

キャラクターとは？

『風の聖痕ＲＰＧ』を遊ぶためにはＰＣを作成しなければならない。そこで、まずキャラクターを定義しよう。キャラクターとは、ＰＣ、ＮＰＣ、ゲームの障害となるエネミーといったセッションに登場するあらゆる人物（中には怪物もいるが）を指す言葉である。

キャラクターの種類

『風の聖痕ＲＰＧ』でキャラクターといった場合、ＰＣとＮＰＣの二種類に大別できる。

・プレイヤーキャラクター（ＰＣ）

プレイヤーが管理を受け持つキャラクターである。ＰＣと略されることがある。『風の聖痕ＲＰＧ』におけるＰＣの多くは、精霊のような超常の存在からの加護を受けて、さまざまな術を用いて人に害を為す妖魔と戦う術者である。精霊術師と呼ばれることも多い。

・ノンプレイヤーキャラクター（NPC）

ＧＭが担当するキャラクターのこと。ＮＰＣについてはＰ266を参照すること。

キャラクター表現

キャラクターは、クラス、能力値、戦闘値という三種類のデータ、およびパーソナルデータという設定を基本として表現される。

クラス紹介

クラスはキャラクターの持つ、術者としての才能や戦闘の才能、あるいはノウハウを表わすものだ。クラスには術者としての基礎能力を表わすトライブクラス、キャラクターの立場や特別な才能を示すスタイルクラスのふたつに分かれている。

キャラクターは作成時に三つまでのクラスを持つことができる。クラスには次の十一種類が存在する。

トライブクラス

最初の五種類はトライブクラスと呼ばれるキャラクターの術者としての傾向と能力を表わすクラスである。

・**炎術師**
　炎の精霊の加護を受け、魔物を浄化する浄炎を操る精霊術師のクラス。最大の攻撃力を誇るという。
・**水術師**
　水の精霊の加護を受け、変幻自在の術を操る精霊術師のクラス。
・**地術師**
　大地の精霊の加護を受け、凄まじいタフネスと回復能力を持つ精霊術師のクラス。
・**風術師**
　風の精霊の加護を受け、探知と速度に優れたテクニカルな精霊術師のクラス。
・**イレギュラー**
　そのキャラクターが精霊術師ではなく、他の流派の魔術の使い手、あるいは特殊な術者、異能者であることを表わすクラス。精霊術師とは異なる、特異な能力と弱点を持つ。

スタイルクラス

　次の六種類のクラスは、スタイルクラスと呼ばれるキャラクターの立場や特異な才能、設定などを表わすクラスである。

・**アデプト**
キャラクターが達人の術者であることを表わすスタイルクラス。
・**アヴェンジャー**
何かに敗北した過去(かこ)を持ち、それを糧(かて)に強くなったことを表わすスタイルクラス。
・**イノセント**
キャラクターが無垢(むく)であり、それゆえに人から助力を受けたり、人に助力の手をさしのべることができることを表わすスタイルクラス。
・**アーティファクト**
キャラクターが、強力なアイテムを継承(けいしょう)していることを表わすスタイルクラス。
・**エングレイヴド**
キャラクターが世界にひとり、または数万年にひとりというような規格(きかく)外の特殊存在であることを表わすスタイルクラス。
・**ノーブル**
キャラクターが高貴(こうき)な名門の出身であることを表わすスタイルクラス。

能力値、戦闘値

能力値とは、キャラクターが持つスタミナや筋肉(きんにく)の強さ、反射神経(はんしゃしんけい)の鋭(するど)さなどの身体能

力、あるいは、知識量、頭の回転の早さ、精神力などを数値の高低で表わしているものである。これらの能力値から算出されるのが、戦闘値である。戦闘値は、主に戦闘の際に使用される。各々の能力値や戦闘値が表わすものに関してはＰ29のコラムを参照すること。

キャラクターの作成方法

キャラクターの作成方法には〝クイックスタート〟と〝コンストラクション〟の二種類が存在する。各プレイヤーはＧＭから提示されたレギュレーションにしたがって、みずからが使用するＰＣを作成すること。

クイックスタート

クイックスタートとはあらかじめ用意されたサンプルキャラクターの中からひとつを選択して、パーソナルデータを肉づけしてＰＣを完成させる方法である。

クイックスタートの最大の利点はキャラクター作成にかかる時間の短さである。クイックスタートによるキャラクター作成はＰ29から解説している。

能力値と戦闘値

このコラムではキャラクターを表現するデータである、能力値と戦闘値についてそれぞれ解説する。

●能力値

キャラクターは次の6つの能力値によって表現される。これらはキャラクターの身体的な能力や精神的な能力などを表わしている。

・体力

筋力やタフネスなどを表わす。キャラクターが重い物を持ち運ぶ際などに用いられる。

・反射

手先の器用さや反射神経、運動能力などを表わす。幅跳びや機器の操作、徒競走などに用いられる。

・知覚

視覚や聴覚などの五感を始めとした感覚の鋭敏さを表わす。遠くの物の見極めや隠された物品、人物の捜索などに用いられる。

・理知

理性や知性の高さや見識の確かさ、広さなどを表わす。人物や事物についての知識を持っているかどうかなどに用いられることがある。

・意志

精神的な強さ、意志そのものの強さを表わす。交渉能力として用いられることがある。

・幸運

生まれついての幸運の度合いを表わす。幸運が必要な局面で用いられることがある。

●能力ボーナス

これらの能力値を3で割ったものが能力ボーナスとなる。能力ボーナスは主に行為判定（P 166）に用いられる。

●戦闘値

戦闘値は能力ボーナスから算出される。くわしくはP 64を参照すること。

・命中値

素手や剣、それに銃、投げナイフなどの武器による攻撃が命中したかどうかを確かめる際に用いられる。

・回避値

前述の攻撃を避ける際に用いられる。

・魔導値

魔法による攻撃が命中したかどうかを確かめる際に用いられる。

・抗魔値

前述の魔法による攻撃を避ける際に用いられる。

・行動値

ラウンド進行時の行動順番を決定する。どのくらいすばやく動けるか、どのくらいの距離を移動できるかを表わす。

・耐久力

キャラクターの持つ肉体的なタフネス、スタミナなどを表わす。ヒットポイント（ＨＰ）の最大値である。ＨＰは、攻撃やその他の方法でダメージを受けるたびに減少し、0になると戦闘不能になり、死亡する可能性がある。

・精神力

キャラクターの持つ魔法的な力に関する許容量、魔力を表わす。マジックポイント（ＭＰ）の最大値である。ＭＰは、基本的には特技（術、魔法）を使用する際の代償として消費される。

コンストラクション

コンストラクションでは、クラスの選択(せんたく)や特技(とくぎ)など、ゲームで使用するデータをプレイヤーが決定する。そのため、ルールや『風の聖痕ＲＰＧ』の世界観に慣(な)れている必要がある。
もちろん、参照するデータやページなども大量になるため、検索(けんさく)するためにもプレイヤーごとにルールブックがあった方がよいだろう。それでも、作成には時間がかかる。
コンストラクションによるキャラクター作成はＰ58から解説している。

パーソナルデータ

キャラクターの性別(せいべつ)や年齢(ねんれい)、容姿(ようし)など。キャラクターの出生や前歴などの設定(せってい)部分を決定するのが、パーソナルデータである。キャラクターの肉付けという意味でも、重要なキャラクター作成の一部である。

用意する物

それでは、実際にキャラクターを作成しながら、作成のルールについて解説していこう。
キャラクターシートのコピー（コピーの取り方については左ページの図を参考にしてほしい）、キャラクターのシートにデータを書き込むための筆記用具。それと、六面体のダイスをふたつ用意しておいて欲(ほ)しい。

●シート類の使用法
口絵1枚目
口絵2枚目
表:キャラクターシートA
裏:レコードシート
表:キャラクターシートB
裏:セッションシート
合わせ目
キャラクターシートの使用法
1:シートAとシートBを切り取る。
合わせ目
2:2枚のシートを並べる。
3:コピー機で拡大コピーする。推奨倍率130%
B4サイズに
レコードシートの使用法
右下の角を基準に拡大コピーをする。推奨倍率は130%。B5サイズにして使用することを想定している。
なおセッションシートも同様にして使用する。
PDFシート
この他、『風の聖痕RPG』公式ホームページでシート類のPDFデータを掲載している。そちらをプリントアウトして使用してもいいだろう。
URL:http://www.fear.co.jp/stigmarpg/index.htm

キャラクターシートの見方

キャラクターシートの項目について解説する。図を参考にして、所定の位置にデータを記入すること。

①キャラクター名、性別、年齢

パーソナルデータで決定する。プレイヤー名にはプレイヤーの名前を入れる。

②クラス

ひとりのキャラクターはキャラクター作成時に最大で3種類のクラスを持つ。術者レベルは自動的に3となる。

③カバー

キャラクターの表向きの職業を記入する。

④外見

パーソナルデータで決定する。

⑤能力値

上段に能力基本値、下段に能力ボーナス(対応する能力基本値を3で割った商)を記入する。

能力ボーナスにはA～Fのアルファベットが割り振られている。これは⑨の戦闘値のベースとして使用する。

⑥登場判定

上段に【幸運】(幸運の能力ボーナス)を記入する。下段に【幸運】+2を記入する。

⑦ライフパス

パーソナルデータで決定する。

⑧アイテム

取得したアイテムを記入する。

⑨戦闘値ベース

書かれている計算式にしたがって能力ボーナスの平均値を記入する。

⑩クラス修正

選択したクラスの戦闘値への修正を記入する。選択したクラスのクラスデータを参照すること。

⑪未装備

⑨+⑩で算出する。

⑫特技

選択したクラスにより得られる特技が決まる。選択したクラスのクラスデータを参照すること。

⑬装備

取得した武器や防具、アクセサリなどのデータを記入する。

⑭現在値

⑪+⑬で算出する。

⑮戦闘移動、全力移動

⑭の行動値に5を加えた数値を戦闘移動に記入する。全力移動にはその2倍の値を記入する。

風の聖痕 ステイグマ RPG
キャラクターシート

キャラクター名 ① 性別: 年齢:
プレイヤー名
カバー ③
外見 瞳の色 髪の色 肌の色 身長・体重 ④
レベル 術者 クラス レベル ② クラス レベル / レベル / レベル
使用経験点
能力値 基本値 体力 反射 知覚 理知 意志 幸運 ⑤
能力ボーナス 基本値÷3（端数切り捨て） A + B + C + D + E + F +
ライフパス 出自 経験 境遇 邂逅1 邂逅2
特徴 効果
コネクション 関係 ⑦
背景
ライフスタイル
財産ポイント
登場判定 【幸運】(F) + コネクション ⑥ +
アイテム ⑧

風の聖痕ＲＰＧ

戦闘値表
戦闘値ベース（端数切り捨て） クラス／レベル 未装備（小計） 武器右 武器左 防具 アクセサリー その他1 その他2
命中値 (B+C)÷2 ⑨ ⑩ ⑪ ⑬
回避値 (B+F)÷2
魔導値 (D+C)÷2
抗魔値
行動値 B+D
耐久力 体力基本値
精神力 意志基本値
攻撃力
戦闘移動 【行動値】+5 m
全力移動 【戦闘移動】×2 m
防御修正 斬 刺 殴
射程 m m
戦闘値 現在値（合計）
命中値 回避値 魔導値 抗魔値 行動値 耐久力 精神力 ⑭ 攻撃右 + 攻撃左 + 斬 刺 殴

特技 ⑫
特技名 レベル 種別 タイミング 判定値 難易度 対象 射程 代償 備考 参照ページ
P P P P P P P P P P P P P P

※自己使用に限り複製を許可します。 ©2007 Takahiro Yamato ©2007 FarEast Amusement Research Co.,Ltd. ©2007 FujimiShobo

風の聖痕ＲＰＧ

クイックスタート

サンプルキャラクター

クイックスタートは、『風の聖痕RPG』を〝すばやく〟、〝楽に〟遊んでもらうためのキャラクター作成方式だ。そのためにキャラクターのひな形である、サンプルキャラクターの中から選択（せんたく）して、キャラクターを作成することになる。

クイックスタートの手順

クイックスタートでは、次の手順でキャラクターを作成していく。プレイヤーは基本的（きほん）には、GMの指示（しじ）にしたがっていればよいだろう。

サンプルキャラクターの指定と選択

クイックスタート最初の手順として、シナリオで使用するサンプルキャラクターについて指定をGMから受けることになる。指定をスムーズに行なうためにもGMは今回予告を用意し、最初に読み上げること。

今回予告は、シナリオの傾向や雰囲気を表わすために書かれる予告編のようなものである。くわしくはＰ270を参照すること。
他のプレイヤーと相談して、ＧＭが提示したサンプルキャラクターの中からひとつを選択する。

データを書き写す

使用するサンプルキャラクターが決定したら、Ｐ37を参考にキャラクターシートの対応している箇所にデータを書き写すこと。

パーソナルデータの決定

パーソナルデータとは、キャラクターの出生や境遇、今まで関わってきた人々などの設定を表わすデータである。これらを決定することでキャラクターの設定、内面性について決定する手がかりになるだろう。
データの記入が終わったら、Ｐ48に移ってパーソナルデータを設定する。

レベル		
術者レベル	／	3 レベル
クラス 炎術師	／	2 レベル
クラス アデプト	／	1 レベル
クラス	／	レベル

アイテム

装飾品、遁甲の鞘、霊符×2、
霊丹

ライフスタイル

中流家庭

財産ポイント

1

能力値	体力	反射	知覚	理知	意志	幸運
基本値	14(16)	12	13	7	15	12
能力ボーナス 基本値÷3(端数切り捨て)	A ＋5	B ＋4	C ＋4	D ＋2	E ＋5	F ＋4

登場判定	
【幸運】(F)	＋4
コネクション(F+2)	＋6

戦闘値表	戦闘値ベース(端数切り捨て)	炎術師 /2	アデプト /1	／	未装備(小計)	武器右 日本刀	武器左	防具 改造服	アクセサリー	その他1	その他2	戦闘値 現在値(合計)
命中値	(B+C)÷2 4	2	1		命中値 7	0						命中値 7
回避値	(B+F)÷2 4	0	1		回避値 5							回避値 5
魔導値	(D+C)÷2 3	1	0		魔導値 4							魔導値 4
抗魔値	(D+F)÷2 3	1	1		抗魔値 5							抗魔値 5
行動値	B+D 6	0	1		行動値 7			−2				行動値 5
耐久力	【体力基本値】 16	6	3		耐久力 25							耐久力 25
精神力	【意志基本値】 15	3	3		精神力 21							精神力 21
攻撃力		2	1		攻撃力 3	斬＋5						攻撃右 斬＋8 / 攻撃左

戦闘移動	
【行動値】+5	10 m

全力移動	
【戦闘移動】×2	20 m

防御修正	武器右	武器左	防具	アクセサリー	その他1	その他2	現在値
斬			2				斬 2
刺			2				刺 2
殴			2				殴 2
射程	至近						

特技

特技名	レベル	種別	タイミング	判定値	難易度	対象	射程	代償	備考	参照ページ
火霊操作	1	自	メジャーアクション	自動成功	なし	本文	本文	なし	炎を操る	P 78
火霊技巧	1	−	常時	自動成功	なし	自身	なし	なし	物理攻撃のクリティカル値−1	P 78
紅蓮演舞	1	−	メジャーアクション	【命中値】	対決	単体	武器	2MP	物理攻撃。ダメージ＋1D6	P 78
纏い炎	2	−	マイナーアクション	自動成功	なし	自身	なし	3MP	攻撃の属性を〈炎〉に変更	P 79
業の研鑽	1	自	常時	自動成功	なし	自身	なし	なし	物理攻撃のダメージ＋1D6	P128
たゆまぬ鍛錬	1	−	常時	自動成功	なし	自身	なし	なし	【体力基本値】＋2	P128
										P
										P
										P
										P

SAMPLE CHARACTER①

炎の運び手

「妖魔退散、でいやああああ」

キミは炎術の家に生まれ、炎術師として修練を積み、現在は炎術師として実戦に参加している。妖魔邪霊、悪鬼羅刹、世界には人間の法では裁けない悪が存在することをキミは幼い頃から教えられてきた。それと戦うことができるのは自分たち炎術師だけなのだ、と。今日もキミは、炎術師として妖魔を狩り続ける。

Fireball

レベル		
術者レベル		3 レベル
クラス	風術師	1 レベル
クラス	アヴェンジャー	1 レベル
クラス	イノセント	1 レベル

アイテム
衣服、携帯電話、遁甲の鞘、霊符、
霊丹×2

ライフスタイル
中流家庭

財産ポイント
1

能力値	体力	反射	知覚	理知	意志	幸運
基本値	11	13	13	12	12	12
能力ボーナス 基本値÷3(端数切り捨て)	A +3	B +4	C +4	D +4	E +4	F +4

登場判定	
【幸運】(F)	+4
コネクション(F+2)	+6

戦闘値表

	戦闘値ベース(端数切り捨て)	風術師 /1	アヴェンジャー /1	イノセント /1	未装備(小計)	武器右 スピア	武器左	防具	アクセサリー マジックバリアリング	その他1	その他2	戦闘値 現在値(合計)
命中値	(B+C)÷2 4	1	2	0	7	−1						6
回避値	(B+F)÷2 4	1	0	1	6							6
魔導値	(D+C)÷2 4	1	2	1	8							8
抗魔値	(D+F)÷2 4	0	0	1	5							5
行動値	B+D 8	2	1	1	12							12
耐久力	【体力基本値】 11	2	4	2	19							19
精神力	【意志基本値】 12	2	2	3	19							19
攻撃力		1	1	0	2	刺+4						攻撃右 刺+6 / 攻撃左
防御修正 斬									3			斬 3
防御修正 刺									3			刺 3
防御修正 殴									3			殴 3
射程						至近						

戦闘移動 【行動値】+5 17 m

全力移動 【戦闘移動】×2 34 m

特技

特技名	レベル	種別	タイミング	判定値	難易度	対象	射程	代償	備考	参照ページ
風霊操作	1	自	メジャーアクション	自動成功	なし	本文	本文	なし	風を操る	p102
大気の拳	1	−	メジャーアクション	【命中値】+2	対決	単体	武器	6 MP	物理攻撃。ダメージ+2D6。1シーン1回	p102
風の盾	1	−	ダメージロール	自動成功	なし	単体	20 m	3 MP	実ダメージを1D6+1点軽減。1ラウンド1回	p102
怒りの波動	1	自	ダメージロール	自動成功	なし	自身	なし	3 MP	ダメージ+1D6	p116
贖罪者	1	−	ダメージロール	自動成功	なし	単体	至近	1 MP	他人をかばう。1ラウンド1回	p116
魂の声援	1	−	メジャーアクション	自動成功	なし	単体	15 m	2 MP	対象の【HP】を2D6+3点回復	p134
無垢なる瞳	1	−	オートアクション	自動成功	なし	単体	15 m	4 MP	判定の達成値−2。1ラウンド1回	p135
										P
										P
										P

SAMPLE CHARACTER
風の使者
「まぁそう肩肘張らんで、気楽にイコ」
キミは風の精霊が好きだ。何にもとらわれず、何にも拘泥せず、すべてを許容する、そんな風が好きだ。何もそれはキミが風の力を持つからというだけではないだろう。今日も、キミの空虚な胸の内を風が通りすぎる。慰めてくれているのかもしれない。だが、慰めなど今はいらない。キミに必要なのは力だけだ。
Deracine

レベル		
術者レベル		3 レベル
クラス	水術師	2 レベル
クラス	エングレイヴド	1 レベル
クラス		レベル

アイテム
衣服、携帯電話、解毒剤、
霊丹×3

ライフスタイル
富豪

財産ポイント
5

能力値	体力	反射	知覚	理知	意志	幸運
基本値	10	10	11	15	14	13
能力ボーナス 基本値÷3(端数切り捨て)	A ＋3	B ＋3	C ＋3	D ＋5	E ＋4	F ＋4

登場判定
【幸運】(F) ＋4
コネクション(F+2) ＋6

戦闘値表	戦闘値ベース(端数切り捨て)	水術師 2	エングレイヴド 1		未装備(小計)	武器右 素手	武器左	防具	アクセサリー マジックバリアリング	その他1	その他2	戦闘値 現在値(合計)
命中値	(B+C)÷2 3	0	1		命中値 4	−2						命中値 2
回避値	(B+F)÷2 3	1	0		回避値 4							回避値 4
魔導値	(D+C)÷2 4	2	1		魔導値 7							魔導値 7
抗魔値	(D+F)÷2 4	1	0		抗魔値 5							抗魔値 5
行動値	B+D 8	1	1		行動値 10							行動値 10
耐久力	[体力基本値] 10	4	2		耐久力 16							耐久力 16
精神力	[意志基本値] 14	5	2		精神力 21							精神力 21
攻撃力		1	1		攻撃力 2	殴＋0						攻撃右 殴＋2 攻撃左
防御修正 斬									3			斬 3
防御修正 刺									3			刺 3
防御修正 殴									3			殴 3
射程						至近						

戦闘移動
【行動値】＋5　15 m

全力移動
【戦闘移動】×2　30 m

特技

特技名	レベル	種別	タイミング	判定値	難易度	対象	射程	代償	備考	参照ページ
水霊操作	1	自	メジャーアクション	自動成功	なし	本文	本文	なし	水を操る	p 86
水流刃	1	魔	メジャーアクション	【魔導値】	対決	単体	20 m	3 MP	〈斬〉3D6ダメージ	p 86
練水術	1	―	常時	自動成功	なし	自身	なし	なし	魔法攻撃のクリティカル値−1	p 87
水流鞭	2	魔	メジャーアクション	【魔導値】	対決	単体	20 m	4 MP	〈殴〉4D6ダメージ。さらにマヒを与える	p 87
禍福流転	1	自	オートアクション	自動成功	なし	単体	視界	4 MP	ダイスをふり直す。1ラウンド1回	p140
世界震撼	1	―	ダメージロール	自動成功	なし	単体	15 m	5 MP	ダメージ＋1D6。1ラウンド1回	p140
										P
										P
										P
										P

SAMPLE CHARACTER③

「水はあらゆるものを穿つ、溶かす、そして切り裂くわ」

水乙女（みずおとめ）

Undine

水の精霊術は、扱いの難しい術のひとつだ。天分に恵まれているだけでは水の精霊術師にはなれない。水のように心を落ち着け、理に従い、精緻に操作することで初めて、精霊は力を貸してくれる。水の形は変幻自在、すべてはあなたの修練次第だ。そのためにも、もっと経験を積まなければならないだろう。

レベル		
術者レベル		3 レベル
クラス	地術師	2 レベル
クラス	アーティファクト	1 レベル
クラス		レベル

アイテム
衣服、携帯電話、遁甲の鞘、解毒剤、霊丹×3

ライフスタイル
工作員

財産ポイント
2

能力値	体力	反射	知覚	理知	意志	幸運
基本値	14	11	10	13	13	12
能力ボーナス 基本値÷3(端数切り捨て)	A +4	B +3	C +3	D +4	E +4	F +4

登場判定
【幸運】(F) +4
コネクション(F+2) +6

戦闘値表

	戦闘値ベース(端数切り捨て)	地術師 2	アーティファクト 1		未装備(小計)	武器右 魔石杖(効果は修正済み)	武器左	防具 防刃ジャケット	アクセサリー	その他1	その他2	戦闘値 現在値(合計)
命中値	(B+C)÷2 3	1	1		命中値 5	−1						命中値 4
回避値	(B+F)÷2 3	0	1		回避値 4			−1				回避値 3
魔導値	(D+C)÷2 3	2	1		魔導値 6	1						魔導値 7
抗魔値	(D+F)÷2 4	2	0		抗魔値 6							抗魔値 6
行動値	B+D 7	0	0		行動値 7	−2		−3				行動値 2
耐久力	【体力基本値】14	5	3		耐久力 22							耐久力 22
精神力	【意志基本値】13	6	2		精神力 21							精神力 21
攻撃力		1	1		攻撃力 2	殴+4						攻撃右 殴+6 攻撃左
防御修正					斬			4				斬 4
					刺			3				刺 3
					殴			2				殴 2
					射程	至近						

戦闘移動
【行動値】+5 7 m

全力移動
【戦闘移動】×2 14 m

特技

特技名	レベル	種別	タイミング	判定値	難易度	対象	射程	代償	備考	参照ページ
地霊操作	1	自	メジャーアクション	自動成功	なし	本文	本文	なし	大地を操る	P 94
水晶牙	1	魔	メジャーアクション	【魔導値】	対決	単体	15 m	4 MP	〈刺〉3D6+2ダメージ	P 94
水晶盾	1	—	ダメージロール	【魔導値】	対決	単体	15 m	3 MP	実ダメージを1D6+2点軽減。1ラウンド1回	P 95
重衝撃	2	—	ダメージロール	自動成功	なし	単体	10 m	3 MP	ダメージ+1D6。1ラウンド1回	P 95
アーティファクト装備	1	自、ア	常時	自動成功	なし	自身	なし	なし	魔石杖を所持	p122
戦王具	1	—	マイナーアクション	自動成功	なし	自身	なし	2 MP	そのシーンの間、与えるダメージ+1D6	p123
										P
										P
										P
										P

SAMPLE CHARACTER④
大地の牙
「遊び(ゲーム・オーバー)は終わりだ、小僧ども(キッズ)」
キミは地術師、大地の精霊の力を扱い、敵を砕く牙として、身を守る盾として用いる魔術師のひとりだ。この道に進んだのはキミが地術師の血脈に生まれついたからだ。幼い頃から血を吐くような思いで身につけた術だ。使わなければ意味はない。だから、キミはフリーランスの精霊術師という道を選んだのだ。

レベル		
術者レベル	/	3 レベル
クラス イレギュラー	/	1 レベル
クラス イノセント	/	1 レベル
クラス ノーブル	/	1 レベル

アイテム

衣服、携帯電話、装飾品、四輪、
解毒剤、霊丹×3、高品質薬品

ライフスタイル

工作員

財産ポイント

2

能力値	体力	反射	知覚	理知	意志	幸運
基本値	10	12	13	13	13	12
能力ボーナス 基本値÷3(端数切り捨て)	A +3	B +4	C +4	D +4	E +4	F +4

登場判定

【幸運】(F) +4

コネクション(F+2) +6

戦闘値表

	戦闘値ベース(端数切り捨て)	イレギュラー 1	イノセント 1	ノーブル 1	未装備(小計)	武器右 拳銃	武器左	防具 改造服	アクセサリー マジックリング	その他1	その他2	戦闘値 現在値(合計)
命中値	(B+C)÷2 4	1	0	0	命中値 5	−1						命中値 4
回避値	(B+F)÷2 4	1	1	0	回避値 6							回避値 6
魔導値	(D+C)÷2 4	1	1	1	魔導値 7				1			魔導値 8
抗魔値	(D+F)÷2 4	1	1	1	抗魔値 7							抗魔値 7
行動値	B+D 8	1	1	1	行動値 11			−2				行動値 9
耐久力	【体力基本値】 10	2	2	2	耐久力 16							耐久力 16
精神力	【意志基本値】 13	2	3	3	精神力 21							精神力 21
攻撃力		1	0	0	攻撃力 1	殴+2						攻撃右 殴+3 / 攻撃左
防御修正 斬								2				斬 2
防御修正 刺								2				刺 2
防御修正 殴								2				殴 2
射程						20 m						

戦闘移動	
【行動値】+5	14 m

全力移動	
【戦闘移動】×2	28 m

特技

特技名	レベル	種別	タイミング	判定値	難易度	対象	射程	代償	備考	参照ページ
情報隠蔽	1	自	メジャーアクション	自動成功	なし	本文	本文	なし	情報を隠す。1シナリオ1回	p110
ダイレクトリサーチ	1	自	メジャーアクション	自動成功	なし	自身	なし	なし	3回まで、GMに質問できる	p110
厄介な相棒	1	−	メジャーアクション	【魔導値】	対決	単体	10 m	14 MP	〈殴〉8D6ダメージ。代償は暴走状態でも支払う	p113
イノセントヴォイス	1	−	セットアッププロセス	自動成功	なし	単体	15 m	5 MP	そのシーンの間、対象が与えるダメージ+3	p134
魂の声援	1	−	メジャーアクション	自動成功	なし	単体	15 m	2 MP	対象の【HP】を2D6+3点回復	p134
高級装備:高品質薬品	1	自、ア	常時	自動成功	なし	自身	なし	なし	高品質薬品を所持。「種別:使い捨て」の効果+2	p146
所有財産	1	自	常時	自動成功	なし	自身	なし	なし	マジックリングを常備化	p146
ライトハンド	1	−	オートアクション	自動成功	なし	自身	なし	5 MP	判定の達成値+3。1シーン1回	p147
										p
										p

SAMPLE CHARACTER⑤

影の使い手

「任務了解。……うん、がんばろ」

キミには秘密の隠された力がある。これまで、誰にもそれを伝えたことはなかった。裕福な家に生まれ、何不自由なく育った幸せな娘がどうしてみずから危険な職業に就くのか、周囲は皆いぶかしがった。だけど、キミにはその選択しかなかった。キミとキミの相棒がその力を恥じずに生きていくには。

Master of Shadow

パーソナルデータの決定

パーソナルデータとは？

クイックスタートやコンストラクションでキャラクターのクラス、特技、装備などのデータを決めた後、パーソナルデータを決定する。パーソナルデータは、PCの出生や過去、そしてそれぞれが出会った縁のある人、さらには性別、年齢、名前などの情報から構成されるキャラクターの内面設定である。

ライフパス

ライフパスとは、そのキャラクターがどのような経歴を持っているかを表わす。

出自表

出自表(P52)はPCがどのような環境に生まれついたのかを表わす。出自表をROC(Roll Or Choice の略、項目をダイスでランダムに決定しても、恣意的に選択してもよいことを表わす)する。決定した項目の出自、および同じ欄に書かれている特徴を、キャラクターシー

トの出自欄、特徴欄の一行目に記入すること。

邂逅表1

邂逅表1（Ｐ55）をＲＯＣして、出自に関連するコネクションを決定する。この邂逅表1には、ＰＣとの関係性や社会的な立場だけが記されている。名前やＰＣとの関係の設定などは自由に行なってよい。

経験表

経験表（Ｐ53）はＰＣがどのような人生を歩んできたのかを表わす。経験表をＲＯＣする。決定した項目の出自、および同じ欄に書かれている特徴を、キャラクターシートの経験欄、特徴欄の二行目に記入すること。

邂逅表2

邂逅表2（Ｐ56）をＲＯＣして、ＰＣの過去に関連するコネクションを決定する。

境遇表

境遇はＰＣの現在までに起こった出来事とその出来事によって出会った人を表わす。境遇表（Ｐ54）をＲＯＣする。決定した項目の境遇、および同じ欄に書かれているコネクションを、キャラクターシートの境遇欄、コネクション欄に記入すること。

コネクション

コネクションはPCが持っている人との縁を表わしている。パーソナルデータでは、PCのこれまでの人生に合わせて、ライフパスで邂逅表1、邂逅表2、境遇表のそれぞれでひとりずつ、合計で三人のキャラクターとコネクションを結ぶ。コネクションは、人物とその人物との関係というふたつの項目によって構成されている。キャラクターシートのコネクション欄に決定した関係と人物名を記入すること。コネクションは、絆効果（きずなこうか）を発現（はつげん）するために必要なデータである。絆効果についてはP228を参照すること。

その他の設定

ここからはプレイヤーが自由に決定するキャラクターの設定部分となる。項目の内容（ないよう）を決定し、キャラクターシートの該当（がいとう）欄に記入していくこと。

外見

髪（かみ）の色、瞳（ひとみ）の色、肌（はだ）の色、身長・体重などはプレイヤーが自由に決定すること。

性別、年齢、名前

プレイヤーが自由に決定してかまわない。サンプルキャラクターのイラストや背景（はいけい）などの情報は変更（へんこう）してもよい。名前に関しても、特に命名規則（きそく）はない。慣（な）れていないのなら、性別はプレイヤーと同じにし、年齢も同年代に設定するとよい。キャラクターの名前は日本風の

ものをつけた方がよいだろう。

後述するカバーの設定に合わせて、偽名やハンドル（通り名）だけをキャラクターシートに記入してもかまわない。

カバー

カバーは、キャラクターが表向きに名乗っている職業のことである。カバーは自由に決定してかまわない。また、セッション開始時、シナリオの導入などに関連してＧＭから指定される場合もあるだろう。

『風の聖痕ＲＰＧ』の背景となる世界では、八神和麻や神凪一族をはじめとして多くの術者が妖魔や悪霊を退治する退魔師として生計を立てている。しかし、中には神凪綾乃や神凪煉のように、退魔師として活動するかたわらで学生として学校に通っている者もいるし、警視庁の心霊課に所属する橘警視のような術者は、退魔師としての顔以外に警察官としての顔を持っている。そのような場合、カバーは退魔師としてもいいし、警察官としてもいい。たとえば、橘霧香なら退魔師（陰陽師）だし、石動大樹なら警察官である。要はどちらの姿が、キャラクターの日常なのかということだ。

カバーを決定し、カバー欄に記入すること。なお、カバーはセッション中にＧＭに許可を得ることで、いつでも、好きな内容に変更してかまわない。

●ライフパス1：出自表　D66　ROC

ダイス目		設定	解説	特徴	解説
1	1～2	称号	あなたの親は、特別な称号を持つような偉大な人物であった。	継承者	あなたの行なう攻撃のダメージに+1し、【行動値】のベースを-1する。
	3～4	原罪なき者	あなたはある組織、企業などで生まれ落ちた。培養槽があなたの父母だ。	実験体	【精神力】のベースを-2して、【耐久力】のベースを+3する。
	5～6	有名人	あなたの両親もしくは先祖は、人々に名の知られた偉大な人物だ。	人脈	あなたが登場しているシーンへの登場判定の達成値を+2する。
2	1～2	天涯孤独	孤児、家族と離別したなど、天涯孤独である。理由は自由に決定すること。	鋼の心	あなたの行なう【意志】判定の達成値は常に+2される。
	3～4	術者	あなたの親は精霊術師や魔術師などの術者だった。	術の資質	【耐久力】のベースを-2して、【精神力】のベースを+3する。
	5～6	資産家	あなたの生家はいわゆる上流階級であり、かなり裕福な家庭である。	財力	あなたはお金に困ったことはない。購入判定の達成値に+3する。
3	1～2	神の恩恵	あなたは美の女神に愛されて、この世に生まれてきた。	美形	あなたは美しく、気品に溢れた顔立ちをしている。
	3～4	教育者	あなたの親は教職員であり、あなたは厳格な教育と指導を受けてきた。	教育成果	あなたの行なう【理知】判定の達成値は常に+2される。
	5～6	聖職者	あなたの親は聖職者であった。あなたは両親の愛と祝福を受けて育った。	聖なる祝福	あなたの【魔導値】のベースを-1し、【抗魔値】のベースを+1する。
4	1～2	指導者	あなたの親は指導者としての才があり、キミもその血を受け継いでいる。	カリスマ	あなたの行なう【意志】および【理知】判定の達成値は常に+1される。
	3～4	超病弱	あなたは病弱な身体に生まれついた。昔からそれで難儀している。	耐える心	辛い日々があなたの精神を強くした。【精神力】のベースを+2する。
	5～6	権力者	あなたの親は権力者だった。あなたは、その権力を笠に生きてきた。	情報：俗世	世間で起こった事件や出来事に関する情報収集判定の達成値に+3する。
5	1～2	兄弟姉妹	あなたにはたくさんの兄弟姉妹親類縁者が存在する。	2D6人+1家族	あなたには2D6人の同居人（家族）が存在する。
	3～4	退魔師	あなたの親は退魔を生業にしていた。その知恵や知識をあなたも得ている。	情報：妖魔	妖魔や魔獣などに対する情報収集判定の達成値に+3する。
	5～6	組織の子	あなたはある組織に所属する工作員として生まれ、教育された。	第六感	あなたの行なう【知覚】判定の達成値は常に+2される。
6	1～2	古き血族	あなたの一族は先祖代々ある特殊な技、能力などを伝承している。	魔導の血脈	あなたの【抗魔値】のベースを-1し、【魔導値】のベースを+1する。
	3～4	サラリーマン	あなたの生家は特に何のこともない。どこにでもある平和な家庭だ。	最後の希望	あなたが暴走状態になった際に回復するHPの量を【体力基本値】+3する。
	5～6	格闘家	あなたの親は格闘家であった。修練の日々は、今も続いている。	鍛えた肉体	修練によって肉体が鍛えられている。【耐久力】のベースを+2する。

●ライフパス2：経験表　D66　ROC

ダイス目		設定	解説	特徴	解説
1	1～2	ジャーナリスト	あなたはTVや新聞などマスコミ関の仕事で、事件を追う日々を過ごした。	情報：メディア	新聞やTVなどのメディアに対する情報収集判定の達成値に+3する。
	3～4	悩み多き人生	あなたはさまざまなものに迷わされてきた。決断には常に悩みをともなった。	超集中力	多くの悩みが、あなたの集中力を高めた。あなたの【行動値】に+1する。
	5～6	大病	大病を患い、辛い日々を過ごしてきた。どんな病かは自由に決めてよい。	常備薬	「種別：使い捨て」の装備で回復するあなたの【HP】の量に常に+1する。
2	1～2	学校関係者	生徒、もしくは教師や用務員などの職員として学校生活を送ってきた。	情報：噂話	街やネット、学校などの噂に対する情報収集判定の達成値に+3する。
	3～4	ナンパ師	あなたは愛のために人生を捧げてきた。愛こそがあなたのすべてだ。	愛の視線	恋愛対象に成り得る人物への情報収集判定の達成値に+1する。
	5～6	優等生	あなたは周囲に優秀といわれ続ける日々を過ごしてきた。	自制	あなたの【MP】を舞台裏の処理で回復した場合、その回復量に+3する。
3	1～2	素行不良	あなたは悪事を行なった。悪事を行なった理由や内容は自由に決めてよい。	情報：裏社会	裏組織やブラックマーケットなどに対する情報収集判定の達成値に+3する。
	3～4	結社の一員	あなたはなんらかの組織の一員としてさまざまな任務をこなしてきた。	情報網	組織に所属する人物への情報収集判定の達成値に+1する。
	5～6	逃亡者	あなたは逃げてきた。あらゆる事象から逃げる人生を送ってきたのだ。	逃げ足	あなたが全力移動で移動可能な距離を［戦闘移動×3］mに変更する。
4	1～2	司法関係者	法曹界に関わる仕事に就き、さまざまな人を弁護、もしくは告発してきた。	情報：警察	犯罪や警察などに対する情報収集判定の達成値に+3する。
	3～4	あいどる	あなたは国家、企業、学校など特定の社会集団、団体の“アイドル”である。	みんなのアイドル	あなたと同じ集団に所属する人物への情報収集判定の達成値に+1する。
	5～6	フリーター	あなたはひとりで暮らしており、さまざまなアルバイトで生計を立てている。	バイト代	プリプレイごとにこれまでのバイト代として財産ポイントを1点得る。
5	1～2	ディレッタント	趣味に時間を費やし、気ままに暮らしている。生活には困っていない。	博識	書物やネットなどを介して行なう情報収集判定の達成値に+1する。
	3～4	親友	唯一無二の親友を得た。彼(彼女)とずっと一緒にいられたらと思っている。	心の友	あなたの親友として、エキストラ（P189）をひとり入手する。
	5～6	無能非才	あなたはある才能が欠けている。欠けた才能については自由に決定すること。	コンプレックス	あなたが判定でファンブルした場合、1シナリオに1回、それを打ち消せる。
6	1～2	昏睡	あなたは数年もの間、昏睡していた。その原因は自由に決めてよい。	寝起きが悪い	あなたの【HP】を舞台裏の処理で回復した場合、その回復量に+3する。
	3～4	生ける伝説	あなたは特定の業界においてなんらかの成果を上げ、名が知られている。	名声	あなたがコネクションを持つ人物への情報収集判定の達成値に+1する。
	5～6	コールドハート	感情を消し、機械のように生きてきた。そうなった理由は自由に決めてよい。	冷静沈着	エレクトロニクスやネットなどを介して行なう情報収集判定の達成値に+1する。

●ライフパス３：境遇表　D66　ROC

ダイス目		設定	解説	コネクション	関係
1	1～2	略奪	あなたは大事なもの、人、思い出を奪われた。償いをさせなくてはならない。	妖魔、邪霊	仇敵
	3～4	喪失	あなたは地位、財産、名誉を失った。取り戻さなければ、未来や栄光を得られない。	プライド	挽回
	5～6	追放	あなたは所属する組織、社会などから追放された。その理由はわからない。	土御門定信（つちみかどさだのぶ）	復帰
2	1～2	継承	あなたはあなたを導いてくれた師匠からその技、力を受け継いだ。	霞雷汎（シア・レイファン）	師匠
	3～4	虚実	あなたが世界と考えていたすべてを、虚偽の壁が覆っていた。	ティアナ	真実
	5～6	正義	あなたは人を救いたいと思っている。何の見返りがなくても、その想いは変わらない。	久米喜十郎（くめきじゅうろう）	同志
3	1～2	抑圧	あなたはさまざまなものに虐げられてきた。それは運命的で不条理なものだ。	神凪厳馬（かんなぎげんま）	嫌忌
	3～4	呪い	あなたは呪われた存在と言われ続けた。その理由はあなたには分かっていなかった。	ラピス	呪縛
	5～6	出会い	あなたは出会ってしまった。自分の人生を変えるものと。それはまさに衝撃だった。	神凪煉（かんなぎれん）	運命
4	1～2	蘇生	あなたはあの日、死んだ……はずだった。だが、あなたの命は何かによって繋がれた。	石動大樹（いするぎだいき）	恩義
	3～4	探索	あなたは探している。それはあなたの理想を具現化したものである。	キャサリン・マクドナルド	夢
	5～6	売買	あなたはある組織に売られた。悪くはない場所だが、あなたが買われたのは間違いない。	神凪重悟（かんなぎじゅうご）	忠誠
5	1～2	実験	あなたにはある実験が施された。その実験の内容、結果については自由に決定すること。	ヴェルンハルト・ローデス	畏怖
	3～4	孤独	あなたは孤独である。そのことを分かち合える間柄の人間は居なかった。これまでは……。	凰小雷（ファン・シャオレイ）	半身
	5～6	忠誠	あなたはある組織に所属している。あなたは組織の利益のために尽力している。	李朧月（リー・ロンユエ）	上司
6	1～2	反逆	あなたはある強大な敵と戦っている。それは絶望的な戦いではある。だが……。	神凪一族	宿敵
	3～4	記憶	あなたには過去の記憶（の一部）がない。その理由も分からない。	失われた記憶	あこがれ
	5～6	渇望	あなたは力を求めている。武力、地位、財産、名声、知識、とにかく力に焦がれている。	八神和麻（やがみかずま）	渇望

●ライフパス４：邂逅表１　D 66　ROC

ダイス目		設定	解説	コネクション	関係
1	1～2	師匠	あなたは彼からさまざまなものを学んだ。その教えは今でもあなたを導く。	父親／母親	親子
	3～4	同門	彼とは本当の兄や姉、あるいは弟妹のように育った。	師兄	門人
	5～6	恩人	あなたは彼に恩を受けたことがある。いまだにそれを返す機会はない。	幼馴染み	恩人
2	1～2	主人	あなたは彼に仕えている。彼が忠誠を捧げるに足る人物かどうかはともかく。	上司	上司
	3～4	借り	彼には“借り”がある。あなたの中では、ソレはまだ活きている。	悪友	賃借
	5～6	いいひと	彼の態度や言葉を見るに、彼は信用できそうだ、とあなたは思った。	知人	いいひと
3	1～2	血族	彼とは家族と呼べるような付き合いをしている。もちろん血縁関係でもよい。	同族	血族
	3～4	友人	彼とはなぜかウマが合った。一緒に連んでいたあの頃が、懐かしい。	旧友	友人
	5～6	同志	彼とあなたはある目的の達成を目指す同志である。	同志	同志
4	1～2	ビジネス	彼は取り引きを何度かこなしているビジネス上のパートナーだ。	同僚	ビジネス
	3～4	同行者	彼とは何度か、共に旅をしたことがある。なかなか楽しい旅だった。	知人	行きずり
	5～6	忘却	確かに彼と会ったことがある。しかし、それがいつどこだったのか……。	追憶のひと	忘却
5	1～2	あこがれ	あなたは彼を慕っている。それは、心に秘めたせつない想いだ。	あこがれの人	慕情
	3～4	貸し	彼には“貸し”がある。あなたにとってソレはまだ活きている。	腐れ縁	貸し
	5～6	幼子	彼を見ていると、保護欲がわき上がってくる。守ってやらねばならない。	弟／妹	弟妹
6	1～2	秘密	ふたりは秘密を共有している。あなたはまだ誰にもそれを話していない。	親友	秘密
	3～4	好敵手	彼我の力を比べあってみたい。その気持ちの方が好意より大きい。	ライバル	好敵手
	5～6	憎悪	彼を見ていると、なにか嫌なもの、黒い感情が胸を染める。	宿敵	殺意

●ライフパス5：邂逅表2　D66　ROC

ダイス目		設定	解説	コネクション	関係
1	1～2	師匠	あなたは彼からさまざまなものを学んだ。その教えは今でもあなたを導く。	久米喜十郎（くめきじゅうろう）	師匠
	3～4	保護者	彼とは本当の兄や姉、あるいは弟妹のように育った。	神凪重悟（かんなぎじゅうご）	保護者
	5～6	恩人	あなたは彼に恩を受けたことがある。いまだにそれを返す機会はない。	李朧月（リー・ロンユエ）	恩人
2	1～2	主人	あなたは彼に仕えている。彼が忠誠を捧げるに足る人物かどうかはともかく。	石蕗真由美（つわぶきまゆみ）	主人
	3～4	借り	彼には"借り"がある。あなたの中では、ソレはまだ活きている。	神凪厳馬（かんなぎげんま）	借り
	5～6	いいひと	彼の態度や言葉を見るに、彼は信用できそうだ、とあなたは思った。	石動大樹（いするぎだいき）	いいひと
3	1～2	血縁	彼とは家族と呼べるような付き合いをしている。もちろん血縁関係でもよい。	芹沢達也（せりざわたつや）	家族
	3～4	友人	彼とはウマが合いそうな気がする。一緒に酒でも飲んだら楽しいだろう。	土御門貴明（つちみかどたかあき）	友人
	5～6	同志	彼とあなたはある目的の達成を目指す同志である。	神凪煉（かんなぎれん）	同志
4	1～2	ビジネス	彼は取り引きを何度かこなしているビジネス上のパートナーだ。	橘霧香（たちばなきりか）	ビジネス
	3～4	同行者	彼とは何度か、共に旅をしたことがある。なかなか楽しい旅だった。	八神和麻（やがみかずま）	同行者
	5～6	忘却	確かに彼と会ったことがある。しかし、それがいつどこだったのか……。	ティアナ	忘却
5	1～2	あこがれ	あなたは彼を慕っている。それは、心に秘めたせつない想いだ。	神凪綾乃（かんなぎあやの）	慕情
	3～4	貸し	彼には"貸し"がある。あなたにとってソレはまだ活きている。	志門勇人（しもんゆうと）	貸し
	5～6	幼子	彼を見ていると、保護欲がわき上がってくる。守ってやらねばならない。	凰小雷（ファン・シャオレイ）	幼子
6	1～2	秘密	ふたりは秘密を共有している。あなたはまだ誰にもそれを話していない。	篠宮由香里（しのみやゆかり）	秘密
	3～4	好敵手	彼我の力を比べあってみたい。その気持ちの方が好意より大きい。	キャサリン・マクドナルド	好敵手
	5～6	憎悪	彼を見ていると、なにか嫌なもの、黒い感情が胸を染める。	ヴェルンハルト・ローデス	殺意

●髪の色表　D 66　ROC

ダイス目		色
0	0	任意
1～3	1	青
	2	紺
	3	赤
	4	緑
	5	亜麻色
	6	黒
4～6	1	茶
	2	漆黒
	3	銀
	4	白銀
	5	金
	6	白

●瞳の色表　D 66　ROC

ダイス目		色
0	0	任意
1～3	1	碧
	2	藍
	3	紫
	4	赤
	5	青
	6	黒
4～6	1	茶
	2	琥珀
	3	空色
	4	翠
	5	銀
	6	金

●身長表　1D6　ROC

ダイス目	身長
0	任意
1	～140cm
2	141～150cm
3	151～160cm
4	161～170cm
5	171～180cm
6	181cm～

●表の解説

▼髪の色表

キャラクターの髪の色を決定するための表。細かい色合いについては自由に調整してよい。

▼瞳の色表

キャラクターの瞳の色を決定するための表。細かい色合いについては自由に調整してよい。

▼身長表

キャラクターの身長と体格に合わせて体重を設定してもよいだろう。

●このページの表の使い方

このページにある表は、ＰＣの外見のイメージを決定するためのものである。すでに外見イメージが決定している場合、無理にこれらの表を使う必要はない。逆に、このページの表を使用するとよいだろう。

また、ＮＰＣの外見を決める際にこのページの表を利用してもよい。

コンストラクション

コンストラクションとは？

クイックスタート（P34参照）に対して、コンストラクションでは、より自由にデータを選択して決定することができる。
コンストラクションの手順は次ページの図を参照してもらいたい。
なお、GMはプレイ時間などを考慮して、コンストラクションによるキャラクター作成を許可しなくてもよい。

レコードシートの利用

セッションに利用するレコードシート（巻頭の折り込み参照）は、キャラクター作成時にも役に立つ。コンストラクションによるキャラクター作成の前に、キャラクターシートと共に、レコードシートのコピーも一枚用意しておいて欲しい。

●コンストラクションの手順

①クラスの決定(P60参照)

↓

②能力値の決定(P63参照)

↓

③戦闘値の決定(P64参照)

↓

④アイテムの決定(P66参照)

↓

→パーソナルデータの決定へ(P48参照)

クラスの決定

クラスは、キャラクターの才能や出身の一族あるいは数奇な生まれの運命、能力値の傾向などを表わすもので、能力値や戦闘値を決定するもっとも重要な要素だ。このクラスをキャラクターひとりにつき合計三レベル分選択することになる。『風の聖痕RPG』では、クラスを選択する順番が決まっている。

まず、プレイヤーはPCの術者としての属性であるトライブクラスから必ず一種類だけを選択する。複数のトライブクラスを選択することはできない。これによって、PCが扱える精霊の種類が決定される（イレギュラーなら扱えないことが決まるわけだ）。

次いで、キャラクターの特異な才能、数奇な生まれ、設定、生き方などを表わすスタイルクラスを〇～二種類選択する。選択するトライブクラスとスタイルクラスの割合については後述する。トライブクラス、スタイルクラス共にクラスのデータはP70から掲載されている。

レベル

レベルとは、キャラクターの持つクラスの熟練の度合いや力量を数値で表わしたものである。PCのレベルには術者レベルとクラスレベルの二種類がある。

●クラス一覧表

名称	【体力基本値】	【反射基本値】	【知覚基本値】	【理知基本値】	【意志基本値】	【幸運基本値】	参照ページ
炎術師（＊）	5	4	4	2	5	4	P 76
水術師（＊）	3	3	4	5	5	4	P 84
地術師（＊）	5	3	3	4	5	4	P 92
風術師（＊）	3	5	5	4	3	4	P 100
イレギュラー（＊）	4	5	5	5	3	2	P 108
アヴェンジャー	5	5	4	4	3	3	P 114
アーティファクト	4	5	4	5	3	3	P 120
アデプト	4	4	5	3	4	4	P 126
イノセント	3	3	4	4	5	5	P 132
エングレイヴド	4	4	3	4	4	5	P 138
ノーブル	3	4	4	4	4	5	P 144

略号：（＊）トライブクラス、無印はスタイルクラスを表わす。

クラスの選択とキャラクターイメージ

このコラムでは、クラスの選択とキャラクターイメージの関係について解説する。クラスとレベルの配分からＰＣのイメージをふくらませてみよう。

クラスの選択方法によって、キャラクターのイメージは大きく変化する。たとえば、炎術師／アヴェンジャーというクラスの選択をしたとしよう。レベルの振り分けによってキャラクターのイメージは大きく変わってくる。

炎術師2レベル／アヴェンジャー1レベルという選択を行なった場合、精霊術師として十分な実力を持ち、復讐者としての執念を持ったキャラクターをイメージできる。逆に、炎術師1レベル／アヴェンジャー2レベルという選択を行なった場合は、術者としての力は未知数だが、復讐を糧に、自己を鍛えるアヴェンジャーをイメージできるだろう。

炎術師3レベルでスタイルクラスを選択しなかった場合は、精霊術師としての天分を強く持ち、これまでの人生を精霊術師としてずっと鍛えてきた求道者的なイメージを受ける。逆に言うなら、精霊術師以外の自己は何もないという浮世離れしているというか、アンバランスなイメージも受ける。

このように、クラスの選択はそのキャラクターのイメージを決定づける。能力だけではなくそういった側面でも気を遣って、クラスを選択してほしい。

術者レベル

そのPCの術者としての総合(そうごう)的な能力を表わす。キャラクター作成時には3である。キャラクターシートの術者レベル欄(らん)には3と記入すること。

クラスレベル

選択したクラスのそれぞれのレベルである。クラスレベルの合計は、術者レベルに等しい。

クラスの選択方法

クラスの選択には次の四種類がある。

・トライブクラス3レベル

トライブクラスのみを決定する。スタイルクラスは選択しない。トライブクラスのクラスレベルは3となる。

・トライブクラス1レベル＋スタイルクラス2レベル

トライブクラスのクラスレベルは1、スタイルクラスのクラスレベルは2となる。

・トライブクラス2レベル＋スタイルクラス1レベル

トライブクラスのクラスレベルは2、スタイルクラスのクラスレベルは1となる。

・トライブクラス1レベル＋スタイルクラス①1レベル＋スタイルクラス②1レベル

スタイルクラスを二種類選択する。すべてのクラスのクラスレベルは1となる。

クラスの記入

選択したクラス名と、クラスレベルをキャラクターシートのクラス欄に記入する。

能力値の決定

能力値とは、キャラクターが持つスタミナや反射神経の鋭さ、知識量、頭の回転の早さ、などを数値の高低で表わしているものである。能力値についてはＰ29も参照せよ。

能力基本値

キャラクターの能力の高低を表わす基本的な数値。文中で【●●基本値】（●●は能力名）と書かれている場合は、この能力基本値を表わしている。

①　クラス一覧表から能力基本値をレコードシートの能力値計算表に書き写す。重複して選択している場合はその回数だけ書き写すこと。

②　任意の能力基本値に追加の１点を加える。

③　①と②を合計する。

能力ボーナス

行為判定で使用するのは能力ボーナスである。文中で単に【●●】（●●は能力名）と書

かれている場合は、能力ボーナスを表わしている。能力ボーナスは、能力基本値の三分の一（端数切り捨て）である。

能力値の記入

キャラクターシートの「能力値」の欄に能力基本値と能力ボーナスを書き写す。

キャラクターシートの登場判定欄の上段には、【幸運】を書き入れる。下段には【幸運】に＋2した値を記入する。

戦闘値の決定

戦闘値は、主にラウンド進行（Ｐ196）の際に使用する。

ベースの算出

次の計算式にしたがって、戦闘値のベースを算出し、キャラクターシートの戦闘表の「ベース」の欄に数値を書き込む。

【命中値】＝（**【反射】**＋**【知覚】**）÷2
【回避値】＝（**【反射】**＋**【幸運】**）÷2
【魔導値】＝（**【理知】**＋**【知覚】**）÷2

【抗魔値】＝（【理知】＋【幸運】）÷2
【行動値】＝【反射】＋【理知】
【耐久力】＝【体力基本値】
【精神力】＝【意志基本値】

クラス修正

各戦闘値は、クラスレベルにより修正を受ける。クラスデータの各クラスのクラス修正表を参照して、みずからの選択したクラスレベルによるクラス修正を確認すること。
クラス修正は、キャラクターシートの「クラス／レベル」の欄にクラスごとにそれぞれ記入する。続いて、各戦闘値ごとにベースとクラス修正を合計し、その結果をキャラクターシートの末装備（小計）欄に書き込むこと。

特技

特技の取得

特技とは、キャラクターの持つさまざまな特殊能力や魔法、技術、特殊な装備などを表わ

すデータである。キャラクターは作成時に特技をいくつか取得する。選択したクラスのクラスデータ（P76～P144）を参照して欲しい。そのページの左下段に特技取得と書かれた文章が掲載されている。

取得した特技は、キャラクターシートの特技欄に書き写す。効果については参照ページだけ記入しておいて使うたびにルールブックを参照してもよいだろう。

特技によって、武器や防具が手に入る場合は、戦闘値表に書き込むのを忘れないこと。

アイテムの取得

所持品と装備品

『風の聖痕RPG』ではキャラクターが所持する武器や防具、携帯電話などのアイテムを所持品と装備品に分ける。所持品は、キャラクターが持っているアイテム全般を意味する（つまり、装備品を含むことになる）。装備品はキャラクターシートの戦闘値欄に記入された武器、防具、アクセサリなどを意味する。

常備化ポイント（Ｐ236）

各キャラクターは、そのクラスにかかわらず、常備化ポイントを50点取得する。このポイントを消費して武器や防具などのアイテムを取得する。なお、キャラクター作成時に使い損なった常備化ポイントは自動的に失われる。取っておいたり、他のＰＣに譲渡したり、貸し借りはできない。

装備品データの記入

所持品のうち、武器や防具など戦闘値に対して修正を与える物に関しては、戦闘値欄に記入する。複数の武器や防具がある場合は、基本的に使用するものだけを記入すること。戦闘値欄に記入された武器、防具、アクセサリなどが装備品ということになる。

武器、防具（Ｐ155）

武器は、右手に所持しているものと左手に所持しているものでふたつまで記入できる。武器が両手持ちである場合は、右手の欄にだけ記入すること。

右手と左手にそれぞれ武器を装備している場合、命中修正、および回避修正は合計して記入すること。たとえば、未装備命中値が7のキャラクターが命中修正-1の武器をふたつ装備した場合、命中値の現在値は5となる。

防具は一種類だけ記入できる。身につけている防具を記入すること。

アクセサリ、その他（P156）

基本的に一種類だけ記入できる。その他には「タイミング：常時」の特技による修正や特殊なアイテムの効果などを記入すること。

移動距離の決定

装備品が決まったことで、行動値が決定される。行動値からはラウンド進行中の移動可能な距離も算出できる。おのおのを算出して、移動力欄に記入すること（ラウンド進行に関してはP196を参照）。

戦闘移動

ラウンド進行中にマイナーアクション（P202）を使用して移動する。移動可能な距離は［【行動値】＋5］mとなる。

全力移動

ラウンド進行中にメジャーアクション（P203）を使用して移動する。移動可能な距離は戦闘移動の二倍である。

ＰＣの衣食住

ＰＣの多くは霞（かすみ）を食べて生きているわけではない。ＰＣたちにも生活はあり、衣食住が必要なのだ。それらは『風の聖痕ＲＰＧ』では、ライフスタイルによって決定される。なお、ＰＣたちは最低限の衣服や食事については（何らかの方法で）確保（かくほ）できているものとする。ライフスタイルはひとつだけ取得すること。

ライフスタイル（Ｐ159）

ライフスタイルは、キャラクターの生活環境の質（しつ）を決定するデータである

・財産ポイント（Ｐ237）

ライフスタイルによって得られる財産ポイントは、キャラクターの経済（けいざい）的な余裕（よゆう）、自由にできる金銭（きんせん）などを表わしている。使用方法についてはＰ237を参照すること。

財産ポイントは、ライフスタイルごとに決まっており、プリプレイで入手され、アフタープレイで失われる。ライフスタイルの〝臨時収入（りんじしゅうにゅう）〟を常備化することで、財産点を追加で入手できる。

コンストラクションの終了

これでコンストラクションによるキャラクターの作成は終了だ。あとはパーソナルデータ（Ｐ48）を決定すれば完成である。

クラスデータ

クラスデータとは？

クラスデータは、次の項目からなっている。それぞれの項目については後述している。よって、全体の見方について解説する。

・クラス名

クラスの名称である。この名称をクラスレベルの欄に書き込むことになる。

・クラス解説

クラスについて解説している。クラスを選択する際の参考にして欲しい。

・コンストラクションデータ

コンストラクションでキャラクター作成する為のデータ。コンストラクションによるキャラクターの作成についてはP58を参照すること。

・クラス修正

クラスレベルによる戦闘値への修正値が書かれている。

・特技取得

そのクラスを選択したキャラクターがどのように特技（とくぎ）を取得するか書いている。

・特技

そのクラスの特技データ。

コンストラクション

コンストラクションでキャラクター作成を行なった場合に使用するデータが書かれている。これらの項目はキャラクター作成時にしか使用しない。

・能力基本値

クラスを選択することで、得られる能力基本値が書かれている。

クラス修正表

クラスのレベルごとの戦闘値への修正を書いたチャートである。横軸（よこじく）にレベルを縦軸（たてじく）に戦闘値への修正を取っている。この表はレベルごとの差分ではなく、そのレベルでの修正値である。書き写す時には、前の修正にくわえるのではなく、書き換（か）えること。

特技取得

そのクラスを最初に取得した（クラスレベル1の）場合とレベルアップ時の取得可能(かのう)な特技について書かれている。

初期取得

クラスレベル1の場合に、取得する特技について書かれている。

レベルアップ

レベルアップ時に取得できる特技について書かれている。

特技の効果時間

特技の効果(こうか)がいつまで続くのかが明記されていない場合、メインプロセスの終了(しゅうりょう)まで持続するものとする。

特技の効果の重複

特技は、ひとつの特技が効果を発揮(はっき)している間に、同じ特技を重ねて使用しても、重複(ちょうふく)して効果を発揮することはない。後から使用した特技が有効となる。

クラスデータの見方

コンストラクションデータ
クラス名
クラス修正
特技取得
クラス解説
●クラス修正表
TRIBE CLASS
炎術師
ENJUTSUSHI
クラス解説
特技取得

ある。数字が記述されている場合は、その数字が難易度となる。

▼なし

その特技には判定が必要ない。

▼対決

対象と対決(P 166)を行なう。勝利すれば、特技は効果を発揮する。対象が判定に使用する判定値は効果本文に書かれている。

⑦対象

特技の効果を受ける対象が書かれている。

▼自身

使用者自身が効果を受ける。

▼単体

キャラクターひとりが効果を受ける。使用者自身も対象にできる。

▼範囲

エンゲージ(P 210)ひとつの中に存在するキャラクター全員が効果を受ける。

▼範囲(選択)

エンゲージひとつの中に存在するキャラクターのうち、使用者が選択したキャラクターすべてが効果を受ける。

▼場面

シーンの中に存在するキャラクターすべてが効果を受ける。

▼場面(選択)

シーン内のキャラクターのうち、使用者が選択したキャラクターすべてが効果を受ける。

⑧射程

特技の効果が及ぶ距離を示す。メートルで書かれている場合はその距離以内までとなる。

▼至近

使用者と同じエンゲージ内まで届く。

▼武器

武器などの射程と同じ距離まで届く。

▼視界

使用者から見える距離まで届く。

⑨代償

特技を使用した時の代償として失うもの。【MP】や【HP】の場合、特技を使用すると書かれている数値だけ消費する。[放心]などのバッドステータス(P 224)が書かれている場合、そのバッドステータスを受ける。

代償を消費できない場合、その特技は使用できない。代償によって【HP】や【MP】をマイナスの数値にしてはならない。

⑩効果

その特技の効果が書かれている。

▼あなた

特技の使用者のこと。

▼対象

効果が適用されるキャラクターのこと。

▼クラスレベル

特技の使用者のクラスレベル。

▼魔法攻撃

魔法攻撃(P 212)として処理される。

▼物理攻撃

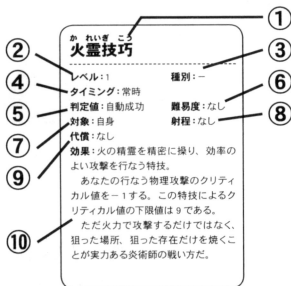
物理攻撃(P 212)として処理される。

▼HPを失なう

指定された点だけHPを消費する。0以下になるようにHPは消費できず、消費できない場合その特技を使用できない。なお、このHPの消費は代償ではない。

▼コネクションひとつをチェックする

使用済みであることを表すために、レコードシートのコネクション欄をチェックする。シナリオの間、そのコネクションで絆効果を使えなくなる。コネクションをチェックできない場合、その特技は使用できない。

特技データの見方

特技のデータの見方を以下に解説する。特技の使用法についてはP225を参照。

①名称

特技の名称である。

②レベル

特技の取得に必要なクラスレベルである。

③種別

特技をいくつかの種類に分けて記述している。ひとつの特技が複数の種別を持つこともあるし、種別を持たない特技も存在する。

▼自動取得（略号：自）

特技のレベルまでクラスレベルが上昇したら自動的に取得する。

▼魔法（略号：魔）

特技が魔法として扱われることを表わす。

▼アイテム（略号：ア）

特殊な装備を取得する特技を表わす。

▼ビルトイン（略号：ビ）

ビルトイン特技（P193）を表わす。

④タイミング

特技を使うタイミングである。ひとつのタイミングで使用できる特技はひとつだ。

▼アクション

マイナーアクション、メジャーアクション、リアクションと書かれていた場合、それぞれのアクション（P 201）として特技を使用する。

▼オートアクション

使用の宣言を行なうだけで効果を発揮する。くわしいタイミングは効果本文を参照せよ。

▼プロセス

セットアッププロセス、クリンナッププロセスなどと書かれていた場合、それぞれのプロセス（P 200）に特技を使用する。

▼ダメージロール

命中判定のダメージロールステップで使用できる特技、くわしい使用宣言のタイミングについては効果本文とP 215を参照すること。

▼常時

常に効果を発揮している。このタイミングの特技は、すべて同時に効果を発揮する。

▼その他

書かれているタイミングで使用する。

⑤判定値

特技を使用する判定の判定値（P 168）である。自動成功と書かれているものは宣言するだけで効果が発生する。

⑥難易度

特技を使用する判定の難易度（P 168）で

TRIBE CLASS

炎術師

ENJUTSUSHI

コンストラクションデータ

▼クラス分類
トライブクラス
▼能力基本値

体力：5	理知：2
反射：4	意志：5
知覚：4	幸運：4

特技取得

▼初期取得
《火霊操作》を取得し、さらに1レベルからふたつを取得できる。
▼レベルアップ
10レベルまではレベルが上昇するたびに（上昇後の）クラスレベル以下のレベルを持つ特技をひとつ取得できる。11レベル以降は、12、14、16、18、20の各レベルになるたびに（上昇後の）クラスレベル以下のレベルを持つ特技をひとつ取得できる。

クラス解説

炎術師は、炎の精霊を使役する精霊術師たちを表わすトライブクラスだ。

炎術師は炎の精霊により肉体や武器を強化し、魔獣や妖魔を滅ぼす。優れた炎術師であれば、対象から妖気や病魔などの目的の物だけを焼き払うこともできるという。炎術師は、精霊術師の中でも最強の攻撃力をもつ者たちなのである。

炎術師の使う炎は、術者の実力に合わせて色が変化する。最高とされる“黄金”の炎を使う者は、それだけで特別な扱いを受ける。さらにその上である“神炎”は使い手の気の色が炎に宿るため、“紫炎”や“蒼炎”などの独自の名前で呼ばれるようになる。

日本では神凪家がもっとも有力な家系として知られる。

●クラス修正表

レベル	1	2	3	4	5	6	7
命中	＋2	＋2	＋3	＋3	＋4	＋5	＋5
回避	＋0	＋0	＋1	＋1	＋2	＋2	＋3
魔導	＋0	＋1	＋1	＋2	＋2	＋3	＋3
抗魔	＋1	＋1	＋2	＋2	＋3	＋3	＋4
行動	＋0	＋0	＋1	＋1	＋2	＋3	＋3
耐久	＋3	＋6	＋9	＋12	＋16	＋19	＋22
精神	＋2	＋3	＋5	＋7	＋9	＋12	＋14
攻撃	＋1	＋2	＋3	＋4	＋5	＋6	＋7

レベル	8	9	10	11	12	13	14
命中	＋6	＋6	＋7	＋8	＋8	＋9	＋9
回避	＋3	＋4	＋5	＋5	＋6	＋6	＋7
魔導	＋4	＋4	＋4	＋5	＋5	＋6	＋6
抗魔	＋4	＋4	＋5	＋5	＋6	＋6	＋7
行動	＋4	＋4	＋5	＋5	＋6	＋7	＋7
耐久	＋25	＋28	＋32	＋35	＋38	＋41	＋44
精神	＋16	＋19	＋22	＋23	＋26	＋28	＋30
攻撃	＋8	＋9	＋10	＋11	＋12	＋13	＋14

レベル	15	16	17	18	19	20	
命中	＋10	＋11	＋12	＋12	＋13	＋14	
回避	＋7	＋8	＋8	＋9	＋9	＋10	
魔導	＋7	＋7	＋8	＋8	＋9	＋9	
抗魔	＋7	＋8	＋8	＋8	＋9	＋9	
行動	＋8	＋8	＋9	＋9	＋10	＋11	
耐久	＋48	＋51	＋54	＋57	＋60	＋64	
精神	＋32	＋35	＋37	＋39	＋41	＋44	
攻撃	＋15	＋16	＋17	＋18	＋19	＋20	

火霊技巧（かれいぎこう）

レベル：1　**種別**：－
タイミング：常時
判定値：自動成功　**難易度**：なし
対象：自身　**射程**：なし
代償：なし
効果：火の精霊を精密に操り、効率のよい攻撃を行なう特技。

あなたの行なう物理攻撃のクリティカル値を－１する。この特技によるクリティカル値の下限値は９である。

ただ火力で攻撃するだけではなく、狙った場所、狙った存在だけを焼くことが実力ある炎術師の戦い方だ。

特技：炎術師

ここで紹介するのは、炎術師の特技である。これらは最強の破壊力を持つ炎術師らしく、攻撃に特化したものが中心となっている。タフな妖魔たちを一撃で浄化するために炎術師は攻撃力に特化しているのだ。

紅蓮炎舞（ぐれんえんぶ）

レベル：1　**種別**：－
タイミング：メジャーアクション
判定値：【命中値】　**難易度**：対決
対象：単体　**射程**：武器
代償：２ＭＰ
効果：周囲に展開した炎と同時に攻撃を行なう特技。

対象に物理攻撃を行なう。その攻撃のダメージロールに＋１Ｄ６する。

炎術師が行なう炎とのコンビネーション攻撃は、圧倒的な破壊力を誇る。

火霊操作（かれいそうさ）

レベル：1　**種別**：自
タイミング：メジャーアクション
判定値：自動成功　**難易度**：なし
対象：本文　**射程**：本文
代償：なし
効果：火の精霊を操り、火を発生させる特技。紙を燃やす、煙草に火をつけるなど、生活に便利になる。

あなたはシーンの任意の場所にマッチやライター程度の火をつけることができる。ただし、この効果でダメージやバッドステータスなどを与えることはできない。

白炎撃（はくえんげき）

レベル：2　**種別：**ー
タイミング：ダメージロール
判定値：自動成功　**難易度：**なし
対象：自身　**射程：**なし
代償：２ＭＰ
効果：白熱する炎の力を武器に宿し、攻撃の威力を増す特技。
攻撃によるダメージロールの直前に使用する。そのダメージロールに＋１Ｄ６する。
白く輝く炎を扱える炎術師は、高位の術者と見なされる。

烈火拳（れつかけん）

レベル：1　**種別：**ー
タイミング：常時
判定値：自動成功　**難易度：**なし
対象：自身　**射程：**なし
代償：なし
効果：火の精霊を拳に宿すことで破壊力を増す特技。
“素手”の攻撃力を「〈殴〉＋【意志】」に変更する。
手の上に火球を作り出し、それを叩きつける術者もいる。

纏い炎（まといほのお）

レベル：2　**種別：**ー
タイミング：マイナーアクション
判定値：自動成功　**難易度：**なし
対象：自身　**射程：**なし
代償：３ＭＰ
効果：武器に火の精霊を纏わせて攻撃する特技。
そのメインプロセスの間、あなたの行なう攻撃のダメージ属性を〈炎〉に変更する。
武器の能力はそのままに、炎の力を組み合わせた術である。

火炎弾（かえんだん）

レベル：2　**種別：**ー
タイミング：メジャーアクション
判定値：【命中値】　**難易度：**対決
対象：単体　**射程：**15ｍ
代償：２ＭＰ
効果：武器の先から火炎を飛ばして、離れた敵を攻撃する特技。
対象に物理攻撃を行なう。この時、射程を“15ｍ”に変更する。
素手や武器から炎を飛ばし、敵を討ち滅ぼすのである。

紅蓮炎舞II（ぐれんえんぶ）

レベル：4　**種別**：－
タイミング：メジャーアクション
判定値：【命中値】　**難易度**：対決
対象：単体　**射程**：武器
代償：5ＭＰ
効果：《紅蓮炎舞》よりも強力な炎を操作する特技。
　対象に物理攻撃を行なう。その攻撃のダメージロールに＋２Ｄ６する。
　優れた炎術師の操る炎は、相対する敵を焼き尽くす。

爆炎撃（ばくえんげき）

レベル：3　**種別**：－
タイミング：メジャーアクション
判定値：【命中値】　**難易度**：対決
対象：範囲（選択）　**射程**：武器
代償：4ＭＰ
効果：火の精霊に命じて、周囲を爆発させる特技。
　“範囲（選択）”の対象に物理攻撃を行なう。
　炎術師ならば、発火物など関係なく炎を操り、爆発を引き起こすことができる。

殺炎（さつえん）

レベル：4　**種別**：－
タイミング：マイナーアクション
判定値：自動成功　**難易度**：なし
対象：自身　**射程**：なし
代償：3ＭＰ
効果：物理法則そのものを焼き払い、本来ならば燃えるはずのない空間や呪詛などを焼き尽くす特技。
　そのメインプロセスの間、あなたの行なう物理攻撃のダメージ属性を〈氷〉に変更する。
　熱量を“焼く”ことで、逆に氷結させるという発想を逆転させた術である。

炎衣（ほむらごろも）

レベル：3　**種別**：－
タイミング：オートアクション
判定値：自動成功　**難易度**：なし
対象：自身　**射程**：なし
代償：3ＭＰ
効果：火の精霊で身体を包み込み、邪を祓う特技。
　あなたがバッドステータスを受けた直後に使用する。そのバッドステータスを打ち消す。複数のバッドステータスを受けた場合、すべてを打ち消すこと。この特技は１ラウンドに１回まで使用できる。

法則焼絶（ほうそくしょうぜつ）

レベル：6　**種別：**－
タイミング：マイナーアクション
判定値：自動成功　**難易度：**なし
対象：自身　**射程：**なし
代償：6ＭＰ
効果：物理法則そのものを焼き払い、本来ならば燃えるはずのない空間や呪詛などを焼き尽くす特技。
　そのメインプロセスの間、あなたの行なう攻撃のダメージ属性を〈光〉に変更する。この特技は1シーンに1回まで使用できる。

炎盾（ほむらだて）

レベル：5　**種別：**－
タイミング：ダメージロール
判定値：自動成功　**難易度：**なし
対象：自身　**射程：**なし
代償：5ＭＰ
効果：爆炎により威力を相殺する特技。
　実ダメージ算出の際に使用する。あなたが受ける（予定の）実ダメージを［2Ｄ6＋クラスレベル］点軽減する。この特技は1ラウンドに1回まで使用できる。
　炎で迫り来る銃弾や術を迎撃し、威力を削ぐ。優れた炎術師を傷つけることは、容易ではないのだ。

炎人一体（えんじんいったい）

レベル：7　**種別：**－
タイミング：セットアッププロセス
判定値：自動成功　**難易度：**なし
対象：自身　**射程：**なし
代償：6ＭＰ
効果：炎と一体となり、強力な攻撃力を得る特技。
　そのラウンドの間、あなたの行なう攻撃のダメージロールに＋2Ｄ6する。ただし、あらゆる命中判定の達成値に－3の修正を受ける。
　炎を身体に受け入れ、荒ぶる力をみずからのものとするのである。

雷炎（らいえん）

レベル：5　**種別：**－
タイミング：マイナーアクション
判定値：自動成功　**難易度：**なし
対象：自身　**射程：**なし
代償：3ＭＰ
効果：火の精霊を集積し、雷を作り出す特技。
　そのメインプロセスの間、あなたの行なう物理攻撃のダメージ属性を〈雷〉に変更する。
　雷もまた熱量である。あとは術者の意志の力で、雷を作り出すのだ。

送火の儀（そうかのぎ）

レベル：10　**種別：**－
タイミング：ダメージロール
判定値：自動成功　**難易度：**なし
対象：自身　**射程：**なし
代償：5 MP
効果：火の精霊を送り込み、攻撃をより強力なものに変える特技。

攻撃によるダメージロールの直前に使用する。そのダメージロールに＋２Ｄ６する。また、このダメージには「耐性：〈炎〉」によるダメージの軽減は発生しない。

神凪家の炎術師には、この特技によって黄金の炎を作り出す者もいる。

火竜炎舞（かりゅうえんぶ）

レベル：8　**種別：**－
タイミング：マイナーアクション
判定値：自動成功　**難易度：**なし
対象：自身　**射程：**なし
代償：9 MP
効果：みずからが操る炎を無数の龍に変形させる特技。

そのメインプロセスの間、あなたの行なう物理攻撃のダメージに＋クラスレベルする。

炎の龍はみずからの意志を持つかのように獲物に襲いかかり、咬み殺す。高位の炎術師の場合、龍の数が増加するという。

火霊技巧II（かれいぎこう）

レベル：12　**種別：**－
タイミング：常時
判定値：自動成功　**難易度：**なし
対象：自身　**射程：**なし
代償：なし
効果：火の精霊をより精密に操り、的確な攻撃を行なう特技。

あなたの行なう炎術師の特技による命中判定のクリティカル値を－１する。

優れた炎術師は、望む物質、あるいは現象だけを焼き払うことができる。

覇炎降魔衝（はえんごうましょう）

レベル：9　**種別：**－
タイミング：メジャーアクション
判定値：【命中値】　**難易度：**対決
対象：単体　**射程：**武器
代償：8 MP
効果：炎による球形の結界で対象を閉じこめ、圧倒的な熱量で攻撃を行なう特技。

対象に物理攻撃を行なう。この時、攻撃のダメージ属性を〈炎〉に変更し、ダメージロールに＋３Ｄ６する。この特技は１シーンに１回まで使用できる。

轟炎灼熱陣（ごうえんしやくねつじん）

レベル：18　**種別**：－
タイミング：マイナーアクション
判定値：自動成功　**難易度**：なし
対象：自身　**射程**：なし
代償：15 ＭＰ
効果：火の精霊を使って陣を敷き、広範囲に攻撃する特技。
　そのメインプロセスの間、あなたの行なう物理攻撃を「**対象**：場面（選択）」「**射程**：視界」に変更する。この特技は１シーンに１回まで使用できる。

滅爆炎（めつばくえん）

レベル：14　**種別**：－
タイミング：オートアクション
判定値：自動成功　**難易度**：なし
対象：自身　**射程**：なし
代償：３ＭＰ
効果：炎の力で対象のあらゆる防御を吹き飛ばす特技。
　あなたが命中判定を行なう直前に使用する。その攻撃に対するリアクションのクリティカル値を＋２する。この効果でクリティカル値が 12 を越えることはない。

神炎（しんえん）

レベル：20　**種別**：－
タイミング：オートアクション
判定値：自動成功　**難易度**：なし
対象：自身　**射程**：なし
代償：12 ＭＰ
効果：真に選び抜かれた人物のみが使用できる絶対無敵の炎の力を表わす特技。
　あなたが命中判定を行なう直前に使用する。その攻撃のダメージ属性を〈光〉に変更し、ダメージロールに＋３Ｄ６する。

紅蓮炎舞Ⅲ（ぐれんえんぶ）

レベル：16　**種別**：－
タイミング：メジャーアクション
判定値：【命中値】　**難易度**：対決
対象：単体　**射程**：武器
代償：10 ＭＰ
効果：周囲に巨大な火炎を作り出し、武器と組み合わせて攻撃する特技。
　対象に物理攻撃を行なう。この時、ダメージロールに＋３Ｄ６する。

TRIBE CLASS

水術師

SUIJUTSUSHI

コンストラクションデータ

▼クラス分類

トライブクラス

▼能力基本値

体力：3	理知：5
反射：3	意志：5
知覚：4	幸運：4

特技取得

▼初期取得

《水霊操作》を取得し、さらに1レベルからふたつを取得できる。

▼レベルアップ

10レベルまではレベルが上昇するたびに（上昇後の）クラスレベル以下のレベルを持つ特技をひとつ取得できる。11レベル以降は、12、14、16、18、20の各レベルになるたびに（上昇後の）クラスレベル以下のレベルを持つ特技をひとつ取得できる。

クラス解説

水術師は、水の精霊を使役する精霊術師たちを表わすトライブクラスだ。

水術師の使う術は、水を意のままに変化させ、それを武器のように扱って攻撃するものが多い。水術師は近くに水がなければ力を使いこなせないように思われがちだが、そんなことはない。大気中には水分があり、術の材料となる水に事欠くことはない。実力さえあれば、水術を使ってなにもない荒野で津波を起こすことさえ可能となる。

また、水を使うことで人を幻惑するのも水術師の分野である。ただ水で敵を倒すだけではなく、感覚を惑わすことも水術師が得意とする戦術なのである。

●クラス修正表

レベル	1	2	3	4	5	6	7
命中	＋0	＋0	＋1	＋1	＋2	＋3	＋3
回避	＋0	＋1	＋1	＋1	＋2	＋2	＋2
魔導	＋2	＋2	＋3	＋3	＋4	＋5	＋5
抗魔	＋1	＋1	＋2	＋2	＋3	＋3	＋4
行動	＋1	＋1	＋2	＋2	＋3	＋3	＋4
耐久	＋2	＋4	＋6	＋8	＋9	＋11	＋13
精神	＋3	＋5	＋8	＋10	＋13	＋16	＋19
攻撃	＋0	＋1	＋1	＋2	＋2	＋2	＋3

レベル	8	9	10	11	12	13	14
命中	＋4	＋4	＋5	＋5	＋6	＋7	＋7
回避	＋3	＋3	＋4	＋4	＋4	＋5	＋5
魔導	＋6	＋6	＋7	＋8	＋8	＋9	＋9
抗魔	＋4	＋5	＋6	＋6	＋7	＋7	＋8
行動	＋5	＋5	＋6	＋6	＋7	＋7	＋8
耐久	＋15	＋17	＋20	＋22	＋24	＋26	＋28
精神	＋22	＋26	＋30	＋33	＋36	＋39	＋42
攻撃	＋3	＋3	＋4	＋4	＋5	＋5	＋5

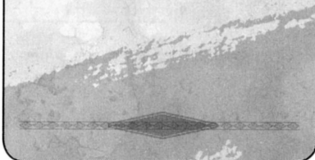
レベル	15	16	17	18	19	20	
命中	＋8	＋8	＋9	＋9	＋10	＋11	
回避	＋6	＋6	＋7	＋7	＋8	＋9	
魔導	＋10	＋10	＋11	＋11	＋12	＋13	
抗魔	＋8	＋9	＋9	＋10	＋10	＋11	
行動	＋9	＋9	＋10	＋10	＋11	＋11	
耐久	＋30	＋32	＋34	＋36	＋38	＋40	
精神	＋46	＋49	＋52	＋55	＋59	＋63	
攻撃	＋6	＋6	＋6	＋7	＋7	＋8	

水流刃（すいりゅうじん）

レベル：1　**種別**：魔
タイミング：メジャーアクション
判定値：【魔導値】　**難易度**：対決
対象：単体　**射程**：20ｍ
代償：３ＭＰ
効果：高圧の細い水流で敵を切り裂く特技。
　対象に〈斬〉属性を３Ｄ６点与える魔法攻撃を行なう。
　高圧力で射出された水の刃は、ダイヤモンドすら切り裂く。

特技：水術師

水術師は水の精霊を使い、独特な攻撃をするクラスである。水は術者の意志に従って形状が変化し、敵の命を狩りとる。あるいは、霧を発生させることで行動を阻害したり、場所を移動するような特殊な術も多い。力で叩き潰すのではなく、その魔の力で追いつめるのが水術師の戦い方だ。

水鏡（みかがみ）

レベル：1　**種別**：魔
タイミング：メジャーアクション
判定値：【魔導値】　**難易度**：なし
対象：自身　**射程**：なし
代償：２ＭＰ
効果：水に未来や過去を映し、情報を得る特技。
　判定時の難易度の目安は以下のとおり。詳細はＧＭが決定する。

誰でも知っていること	10
存在の忘れられた一族	14
絶対の真理	判定不可

水霊操作（すいれいそうさ）

レベル：1　**種別**：自
タイミング：メジャーアクション
判定値：自動成功　**難易度**：なし
対象：本文　**射程**：本文
代償：なし
効果：水の精霊を操作して水を作り出す、あるいは自在に動かす特技。
　あなたはコップ１杯分の水を作り出すことができる。あるいは、コップ１杯分の水を動かすことができる。また、水を硬化させて、その上に立つことも可能。ただし、ダメージやバッドステータスなどは与えることはできない。

水霧（みずきり）

レベル：2　**種別：**－
タイミング：オートアクション
判定値：自動成功　**難易度：**なし
対象：単体　**射程：**20ｍ
代償：4ＭＰ
効果：霧を作り出し、攻撃を認識させなくする特技。
　対象が防御判定を行なう直前に使用する。その判定の達成値を－２する。この特技は１ラウンドに１回まで使用できる。

練水術（れんすいじゅつ）

レベル：1　**種別：**－
タイミング：常時
判定値：自動成功　**難易度：**なし
対象：自身　**射程：**なし
代償：なし
効果：水の精霊を自在に操作し、望む形や性能の水を作り出すことができることを表わす特技。
　あなたが使用する、水術師の特技による攻撃の命中判定のクリティカル値を－１する。この特技によるクリティカル値の下限値は９である。

水鎧（みずよろい）

レベル：2　**種別：**－
タイミング：マイナーアクション
判定値：自動成功　**難易度：**なし
対象：自身　**射程：**なし
代償：5ＭＰ
効果：周囲を水で満たし、防御を固める特技。
　そのシーンの間、あなたの〈斬〉〈刺〉〈殴〉〈炎〉〈氷〉〈雷〉に対する防御修正を＋５する。
　あなたを護る水は、攻撃に合わせて硬度や形状を変化し、攻撃を吸収する。

水流鞭（すいりゅうべん）

レベル：2　**種別：**魔
タイミング：メジャーアクション
判定値：【魔導値】　**難易度：**対決
対象：単体　**射程：**20ｍ
代償：4ＭＰ
効果：水を長い鞭状に変えて敵を打ちつけ、絡みつかせる特技。
　対象に〈殴〉属性のダメージを４Ｄ６点与える魔法攻撃を行なう。対象に１点でも実ダメージを与えた場合、さらにマヒを与える。

水精圧縮（すいせいあつしゅく）

レベル：4　**種別**：－
タイミング：マイナーアクション
判定値：自動成功　**難易度**：なし
対象：自身　**射程**：なし
代償：4 MP
効果：水の精霊によって極限まで水を圧縮し、術の威力を増す特技。
　そのメインプロセスの間、魔法攻撃のダメージロールに＋1D6する。
　あなたが行使する術は、他の水術師よりも多数の水の精霊を使用している。

水滴弾（すいてきだん）

レベル：3　**種別**：魔
タイミング：メジャーアクション
判定値：【魔導値】　**難易度**：対決
対象：範囲（選択）　**射程**：20 m
代償：6 MP
効果：水のつぶてを無数に作り出し、範囲を一度に攻撃する特技。
　“範囲（選択）”の対象に〈殴〉属性のダメージを4D6点与える魔法攻撃を行なう。
　あなたの作り出した水の弾丸が、まるで散弾のように敵を打ち払う。

水幻（みずまぼろし）

レベル：4　**種別**：魔
タイミング：メジャーアクション
判定値：自動成功　**難易度**：なし
対象：自身　**射程**：なし
代償：4 MP
効果：身体の周囲に水を張り、別人の姿を写すことで別人に変装する特技。
　見破る場合、【知覚】とあなたの【魔導値】で対決すること。どの程度の変装が可能なのかはクラスレベルによる。目安は以下のとおり。
3レベル：容貌と服装
5レベル：半分から倍程度の体格
7レベル：二足歩行ならなんでも

水流槍（すいりゅうそう）

レベル：3　**種別**：魔
タイミング：メジャーアクション
判定値：【魔導値】　**難易度**：対決
対象：単体　**射程**：20 m
代償：4 MP
効果：水を槍状に変えて、敵を貫く特技。
　対象に〈刺〉属性のダメージを5D6点与える魔法攻撃を行なう。
　水の精霊の力を凝縮し、貫くことに特化した術がこの《水流槍》である。この槍を止められる防具は少ない。

解放の水（かいほうのみず）

レベル：6　**種別**：魔
タイミング：メジャーアクション
判定値：自動成功　**難易度**：なし
対象：単体　**射程**：20ｍ
代償：9ＭＰ
効果：対象が展開している術や気を解放する特技。

対象が受けている10レベル以下の「タイミング：常時」以外の特技すべての効果を打ち消す。この特技は１シーンに１回まで使用できる。

水の精霊で特殊な術式を組み、術を打ち消す特技。

虚ろ水（うつろみず）

レベル：5　**種別**：魔
タイミング：メジャーアクション
判定値：【魔導値】　**難易度**：対決
対象：範囲（選択）　**射程**：20ｍ
代償：6ＭＰ
効果：眠りを誘う霧を作り出し、対象の意識を奪う特技。

“範囲（選択）”の対象に放心を与える魔法攻撃を行なう。もし対象がエキストラの場合、完全に眠り込む。

水の精霊を操り、霧の中に催眠成分を紛れ込ませる。

水破（すいは）

レベル：7　**種別**：－
タイミング：ダメージロール
判定値：自動成功　**難易度**：なし
対象：自身　**射程**：なし
代償：9ＭＰ
効果：体積を圧縮した水を急激に膨張させることで、攻撃に水の爆発力を乗せる特技。

魔法攻撃によるダメージロールの直前に使用する。そのダメージに＋２Ｄ６する。

貫水爆裂（かんすいばくれつ）

レベル：5　**種別**：－
タイミング：マイナーアクション
判定値：自動成功　**難易度**：なし
対象：自身　**射程**：なし
代償：4ＭＰ
効果：対象の体内に入り込んだ水を爆発させ、内部から攻撃する特技。

そのメインプロセスの間、魔法攻撃によるダメージロールに＋５する。

急落瀑布（きゅうらくばくふ）

レベル：10　**種別**：魔
タイミング：メジャーアクション
判定値：【魔導値】　**難易度**：対決
対象：場面（選択）　**射程**：視界
代償：28 MP
効果：大量の水の精霊を集めて津波のような水流を起こし、周囲を一度に飲み込む特技。
　“場面（選択）” の対象に〈殴〉属性のダメージを９Ｄ６点与える魔法攻撃を行なう。
　優れた水術師は、地上で津波を作り出すことすら可能である。

水移しの門（みずうつしのもん）

レベル：8　**種別**：魔
タイミング：メジャーアクション
判定値：自動成功　**難易度**：なし
対象：単体　**射程**：至近
代償：10 MP
効果：水から水へと道を繋ぎ、対象を転移させる特技。
　対象をシーン内の任意の場所に移動させる。この移動でエンゲージから離脱することもでき、封鎖の影響も受けない。ただし、この移動によって対象にダメージを与えることはできない。対象はこの効果を拒否できる。

水精圧縮II（すいせいあっしゅく）

レベル：12　**種別**：－
タイミング：マイナーアクション
判定値：自動成功　**難易度**：なし
対象：自身　**射程**：なし
代償：9 MP
効果：水の精霊を限界以上に圧縮し、術の威力を増す特技。
　そのメインプロセスの間、魔法攻撃のダメージロールに＋クラスレベルする。
　あなたが術に使用する水の精霊は、他の術師の数十倍に相当するといわれる。

水龍円舞（すいりゅうえんぶ）

レベル：9　**種別**：魔
タイミング：メジャーアクション
判定値：【魔導値】　**難易度**：対決
対象：単体　**射程**：20 m
代償：9 MP
効果：水で巨大な龍を作り、敵を飲み込ませる特技。
　対象に〈殴〉属性のダメージを８Ｄ６点与える魔法攻撃を行なう。
　河ひとつ分ともいわれる膨大な水量で構成された龍は、圧倒的な質量で敵を押しつぶす。

冷たき水（つめたきみず）

レベル：18　**種別：**－
タイミング：ダメージロール
判定値：自動成功　**難易度：**なし
対象：自身　**射程：**なし
代償：10 MP
効果：零度を下回っても凍らない水を作り出し、術に使用する特技。
　魔法攻撃によるダメージロールの直前に使用する。そのダメージ属性を〈闇〉に変更し、ダメージロールに＋２Ｄ６する。

練水術II（れんすいじゅつ）

レベル：14　**種別：**－
タイミング：常時
判定値：自動成功　**難易度：**なし
対象：自身　**射程：**なし
代償：なし
効果：水の精霊をみずからの身体の一部のように操る特技。
　あなたが使用する水術師の特技による攻撃の命中判定のクリティカル値を－１する。この特技によるクリティカル値の下限値は８である。

怒濤烈波（どとうれつぱ）

レベル：20　**種別：**魔
タイミング：メジャーアクション
判定値：【魔導値】＋３　**難易度：**対決
対象：範囲（選択）　**射程：**視界
代償：20 MP
効果：津波のごとき水流と渦で敵を一度に飲み込ませる特技。
　“範囲（選択）”の対象に〈殴〉属性のダメージを［10Ｄ６＋クラスレベル］点与える魔法攻撃を行なう。この時、命中判定の達成値に＋３する。

氷霧の渦（ひょうむのうず）

レベル：16　**種別：**魔
タイミング：メジャーアクション
判定値：【魔導値】－２　**難易度：**対決
対象：範囲（選択）　**射程：**20 m
代償：24 MP
効果：水の精霊を凍結し、氷の渦で敵を飲み込む特技。
　“範囲（選択）”の対象に〈氷〉属性のダメージを［８Ｄ６＋クラスレベル］点与える魔法攻撃を行なう。この時、命中判定の達成値に－２する。
　水の精霊を氷の姿で顕現させるには、高度な技術が必要となる。

TRIBE CLASS

地術師

CHIJUTSUSHI

コンストラクションデータ

▼クラス分類

トライブクラス

▼能力基本値

体力：5　理知：4
反射：3　意志：5
知覚：3　幸運：4

特技取得

▼初期取得

《地霊操作》を取得し、さらに1レベルからふたつを取得できる。

▼レベルアップ

10レベルまではレベルが上昇するたびに（上昇後の）クラスレベル以下のレベルを持つ特技をひとつ取得できる。11レベル以降は、12、14、16、18、20の各レベルになるたびに（上昇後の）クラスレベル以下のレベルを持つ特技をひとつ取得できる。

クラス解説

地術師は、地の精霊を使役する精霊術師たちを表わすトライブクラスだ。

地術師の使う術は、土や石を操るものが中心である。大地を変形させるだけではなく、物質の硬度さえも操作し、自在に操ることができる。そのため直接的な攻撃だけではなく、防御にも優れている。物質を硬化させることで攻撃の威力を増減できるし、大地を操作して移動を阻害することもできる。また、大地から気を取り込み、肉体の活性化や治癒を行なうのも地術師の領分だ。

術者の得意とする戦い方に合わせて変化するクラス、それが地術師なのである。

●クラス修正表

レベル	1	2	3	4	5	6	7
命中	＋1	＋1	＋2	＋2	＋3	＋3	＋4
回避	＋0	＋0	＋1	＋1	＋1	＋2	＋2
魔導	＋1	＋2	＋2	＋2	＋3	＋4	＋4
抗魔	＋1	＋2	＋2	＋3	＋3	＋4	＋4
行動	＋0	＋0	＋1	＋1	＋1	＋2	＋2
耐久	＋3	＋5	＋8	＋10	＋13	＋15	＋18
精神	＋3	＋6	＋8	＋11	＋14	＋16	＋19
攻撃	＋1	＋1	＋2	＋2	＋3	＋3	＋4

レベル	8	9	10	11	12	13	14
命中	＋5	＋5	＋6	＋6	＋7	＋7	＋8
回避	＋3	＋3	＋4	＋4	＋4	＋5	＋5
魔導	＋5	＋5	＋6	＋6	＋7	＋7	＋8
抗魔	＋5	＋5	＋6	＋6	＋7	＋7	＋8
行動	＋3	＋3	＋4	＋5	＋5	＋6	＋6
耐久	＋20	＋23	＋26	＋28	＋31	＋33	＋36
精神	＋22	＋25	＋28	＋30	＋33	＋36	＋39
攻撃	＋4	＋5	＋6	＋6	＋7	＋7	＋8

レベル	15	16	17	18	19	20	
命中	＋9	＋9	＋10	＋11	＋11	＋12	
回避	＋6	＋6	＋7	＋7	＋8	＋9	
魔導	＋8	＋9	＋10	＋10	＋11	＋12	
抗魔	＋8	＋9	＋9	＋10	＋11	＋12	
行動	＋6	＋7	＋7	＋8	＋8	＋9	
耐久	＋38	＋41	＋43	＋46	＋48	＋51	
精神	＋41	＋44	＋47	＋50	＋52	＋55	
攻撃	＋8	＋9	＋9	＋10	＋11	＋12	

すいしょうが
水晶牙

レベル：1　**種別**：魔
タイミング：メジャーアクション
判定値：【魔導値】　**難易度**：対決
対象：単体　**射程**：15ｍ
代償：3ＭＰ
効果：大地を隆起させて牙を作り出し、敵を貫く特技。

対象に〈刺〉属性の3Ｄ6ダメージを与える魔法攻撃を行なう。

土や石を変形、あるいは組み合わせてできた槍は、鋭く敵を貫く。空を飛ぶ標的にも、先がのびて捉えるのである。

特技：地術師

地術師は地の精霊の力を使って土や石を操るクラスである。彼らが使う術は、武器を強化し、あるいは大地を変形させて攻撃をサポートするものが中心となっている。また、地術師の術の中には地脈を利用するものもある。

すいしょうけん
水晶剣

レベル：1　**種別**：－
タイミング：セットアッププロセス
判定値：自動成功　**難易度**：なし
対象：単体　**射程**：15ｍ
代償：2ＭＰ
効果：地の精霊に命じて、武器を材質から強化する特技。

そのラウンドの間、対象が行なう物理攻撃のダメージを＋3する。

地の精霊の力を使えば、物質の硬度を変化させることも容易なのだ。

ち　れいそうさ
地霊操作

レベル：1　**種別**：自
タイミング：メジャーアクション
判定値：自動成功　**難易度**：なし
対象：本文　**射程**：本文
代償：なし
効果：地の精霊を操り、土や岩を動かしたり、それらの形を自由に変える特技。

あなたはそのシーンにある一塊の土や岩を自由に動かすことができる。ゆっくりとだが、穴を掘ったり、雨宿りくらいはできる岩屋をつくることもできるだろう。ただし、この効果でダメージやバッドステータスなどを与えることはできない。

重衝撃（じゅうしょうげき）

レベル：2　**種別：**－
タイミング：ダメージロール
判定値：自動成功　**難易度：**なし
対象：単体　**射程：**10ｍ
代償：3ＭＰ
効果：武器や石などの重量を瞬間的に増やし、攻撃を重いものへと変化させる特技。

　対象が行なう攻撃によるダメージロールの直前に使用する。そのダメージロールに＋1Ｄ6する。この特技は1ラウンドに1回まで使用できる。

水晶盾（すいしょうたて）

レベル：1　**種別：**－
タイミング：ダメージロール
判定値：自動成功　**難易度：**なし
対象：単体　**射程：**15ｍ
代償：3ＭＰ
効果：水晶の壁を作り出し、攻撃を防ぐ特技。

　実ダメージ算出の際に使用する。対象が受ける（予定の）実ダメージを［1Ｄ6＋クラスレベル］点軽減する。この特技は1ラウンドに1回まで使用できる。

生命克己（せいめいこつき）

レベル：2　**種別：**－
タイミング：クリンナッププロセス
判定値：自動成功　**難易度：**なし
対象：自身　**射程：**なし
代償：5ＭＰ
効果：地の精霊の力で生命力を得る特技。

　使用することで、あなたは即座に【ＨＰ】を［クラスレベル］Ｄ6点回復する。この特技は1シーンに1回まで使用できる。

金剛龍鱗（こんごうりゅうりん）

レベル：2　**種別：**－
タイミング：セットアッププロセス
判定値：自動成功　**難易度：**なし
対象：単体　**射程：**15ｍ
代償：4ＭＰ
効果：まるでダイヤモンドのような強度を持つ鎧を作り出し、対象を護る特技。

　そのラウンドの間、対象の〈斬〉〈刺〉〈殴〉に対する防御修正を＋4する。
　地の精霊を集めて作り出す鎧の表面は鱗のようになっており、龍のそれと同じような強固な防御力を持つ。

金剛結晶（こんごうけつしょう）

レベル：4　**種別**：－
タイミング：ダメージロール
判定値：自動成功　**難易度**：なし
対象：単体　**射程**：15ｍ
代償：6ＭＰ
効果：傷口から地の精霊を送り込み、対象を石化させる特技。
　対象が行なうダメージロールの直前に使用する。そのダメージロールで1点でも実ダメージを与えた場合、実ダメージに＋1Ｄ6し、さらにマヒを与える。

地の楔（ちのくさび）

レベル：3　**種別**：－
タイミング：セットアッププロセス
判定値：自動成功　**難易度**：なし
対象：単体　**射程**：10ｍ
代償：4ＭＰ
効果：土をツタのように変えて、対象の足を絡め取る特技。
　そのラウンドの間、対象の【行動値】を－2Ｄ6する。

地霊陣（ちれいじん）

レベル：4　**種別**：－
タイミング：セットアッププロセス
判定値：自動成功　**難易度**：なし
対象：単体　**射程**：15ｍ
代償：3ＭＰ
効果：地の精霊を操作して周囲の環境を掌握し、対象の行動が有利になるようにサポートする特技。
　そのラウンドの間、対象が行なう判定の達成値を＋2する。ただし、対象が飛行状態の間、この特技の効果は適用されない。

石礫群舞（せきれきぐんぶ）

レベル：3　**種別**：魔
タイミング：メジャーアクション
判定値：【魔導値】　**難易度**：対決
対象：範囲（選択）　**射程**：15ｍ
代償：6ＭＰ
効果：地面を砕き、その破片を弾丸に変えて攻撃する特技。
　対象に〈殴〉属性の4Ｄ6ダメージを与える魔法攻撃を行なう。
　地術師の操る石は砲弾のように対象を襲い、打ち砕く。

滑地術（かつちじゅつ）

レベル：6　**種別：**―
タイミング：イニシアティブプロセス
判定値：自動成功　**難易度：**なし
対象：自身　**射程：**なし
代償：8ＭＰ
効果：地面を操り、素早く移動する特技。
あなたは戦闘移動を行なう。この時、封鎖の影響を受けない。また、この特技でエンゲージから離脱することもできる。この特技は1シーンに1回まで使用できる。

砂礫の渦（されきのうず）

レベル：5　**種別：**魔
タイミング：メジャーアクション
判定値：【魔導値】　**難易度：**対決
対象：範囲（選択）　**射程：**至近
代償：7ＭＰ
効果：砂の礫で対象を飲み込み、粉砕する特技。
対象に〈殴〉属性の6Ｄ6ダメージを与える魔法攻撃を行なう。この特技で1点でも実ダメージを与えた場合、さらに狼狽を与える。

地龍槍（ちりゅうそう）

レベル：7　**種別：**魔
タイミング：メジャーアクション
判定値：【魔導値】＋2　**難易度：**対決
対象：単体　**射程：**15ｍ
代償：9ＭＰ
効果：土や岩でするどい槍を作り出し、敵を貫く特技。
対象に〈刺〉属性の8Ｄ6点ダメージを与える魔法攻撃を行なう。この時、命中判定の達成値を＋2する。
槍はのたうつ蛇のように敵に追いすがり、貫く。

地脈活性（ちみゃくかっせい）

レベル：5　**種別：**魔
タイミング：メジャーアクション
判定値：自動成功　**難易度：**なし
対象：単体　**射程：**15ｍ
代償：6ＭＰ
効果：地の精霊の活動を活性化し、対象の行動をサポートする特技。
そのシーンの間、対象がメジャーアクションで行なう判定のクリティカル値を－1する。この特技によるクリティカル値の下限値は8である。ただし、対象が飛行状態の間、この特技の効果は適用されない。

地脈呑吸（ちみゃくどんきゅう）

レベル：10　**種別**：－
タイミング：オートアクション
判定値：自動成功　**難易度**：なし
対象：自身　**射程**：なし
代償：15ＭＰ
効果：地脈から気を吸収し、致命的な負傷から回復する特技。

あなたが戦闘不能になった直後に使用する。あなたの戦闘不能とバッドステータスすべてを回復し、同時に【ＨＰ】を10Ｄ６点まで回復する。この特技は１シーンに１回まで使用できる。

水晶盾Ⅱ（すいしょうたて）

レベル：8　**種別**：－
タイミング：常時
判定値：自動成功　**難易度**：なし
対象：自身　**射程**：なし
代償：なし
効果：より多くの地の精霊を使い、《水晶盾》を行使する特技。

あなたの使用する《水晶盾》の効果を＋２Ｄ６する。つまり、《水晶盾》で軽減できる実ダメージはこの特技との合計で[３Ｄ６＋クラスレベル] 点となる。

金剛無尽壁（こんごうむじんへき）

レベル：12　**種別**：－
タイミング：オートアクション
判定値：自動成功　**難易度**：なし
対象：自身　**射程**：なし
代償：8ＭＰ
効果：地の精霊を展開し、広範囲に障壁を張り巡らせて味方全体を護る特技。

《水晶盾》と同時に使用する。その《水晶盾》の対象を「場面（選択）」に変更する。この特技は１シーンに１回まで使用できる。

地龍覚醒（ちりゅうかくせい）

レベル：9　**種別**：魔
タイミング：メジャーアクション
判定値：【魔導値】　**難易度**：対決
対象：範囲（選択）　**射程**：15ｍ
代償：13ＭＰ
効果：地の精霊に命じて、局地的な地震を起こす特技。

“範囲（選択）”の対象に〈殴〉属性の８Ｄ６ダメージを与える魔法攻撃を行なう。対象に１点でもダメージを与えた場合、さらに狼狽を与える。

晶結龍鱗（しょうけつりゅうりん）

レベル：18　**種別：**魔
タイミング：メジャーアクション
判定値：自動成功　**難易度：**なし
対象：単体　**射程：**至近
代償：15ＭＰ
効果：強力な壁を作り出す特技。
〈斬〉〈刺〉〈殴〉からひとつ選択する。そのラウンドの間、対象が受ける〈選択した属性〉のダメージを２分の１（端数切り捨て）にする。２分の１にした後に実ダメージを算出すること。

冥洞叫声（めいどうきょうせい）

レベル：14　**種別：**魔
タイミング：メジャーアクション
判定値：【魔導値】　**難易度：**対決
対象：単体　**射程：**15ｍ
代償：12ＭＰ
効果：対象の生命力を大地に吸収させる特技。
“範囲（選択）”の対象に〈殴〉属性のダメージを［８Ｄ６＋クラスレベル］点与える魔法攻撃を行なう。対象に１点でもダメージを与えた場合、さらに狼狽を与える。

地脈解放（ちみゃくかいほう）

レベル：20　**種別：**－
タイミング：セットアッププロセス
判定値：自動成功　**難易度：**なし
対象：範囲（選択）　**射程：**15ｍ
代償：15ＭＰ
効果：地脈の気を自在に操り、仲間に力を与える特技。
そのラウンドの間、対象の【命中値】と【魔導値】を＋２し、行なうダメージロールに＋３Ｄ６する。

水晶盾III（すいしょうたて）

レベル：16　**種別：**－
タイミング：常時
判定値：自動成功　**難易度：**なし
対象：自身　**射程：**なし
代償：なし
効果：より多くの地の精霊を使い、強烈な《水晶盾》を行使する特技。
あなたの使用する《水晶盾》の効果をさらに＋３Ｄ６する。つまり、《水晶盾》で軽減できる実ダメージは《水晶盾II》とこの特技との合計で［６Ｄ６＋クラスレベル］点となる。

TRIBE CLASS

風術師
FUUJUTSUSHI

コンストラクションデータ

▼クラス分類
トライブクラス
▼能力基本値
体力：3　理知：4
反射：5　意志：3
知覚：5　幸運：4

特技取得

▼初期取得
《風霊操作》を取得し、さらに1レベルからふたつを取得できる。
▼レベルアップ
10レベルまではレベルが上昇するたびに（上昇後の）クラスレベル以下のレベルを持つ特技をひとつ取得できる。11レベル以降は、12、14、16、18、20の各レベルになるたびに（上昇後の）クラスレベル以下のレベルを持つ特技をひとつ取得できる。

クラス解説

風術師は、風の精霊を使役する精霊術師たちを表わすトライブクラスだ。

風術師は主に支援や情報収集を得意とする術者として認識されている。彼らは風を読むことで周囲を知り、空気で光を遮断して姿を隠し、情報を収集する。このような風術師の活動から、戦闘面では劣る術として他の術師（特に神凪の炎術師）から格下に見られる傾向がある。

だが、風の精霊術は攻撃でもすぐれた術である。打撃力こそ他の属性の精霊術に劣るものの、その攻撃速度と発動速度は他の術よりも優れ、避けることは難しい。支援に攻撃にと器用に立ち回る風術師は、味方にいれば強力な仲間となり、敵に回せばやっかいな存在となるだろう。

●クラス修正表

レベル	1	2	3	4	5	6	7
命中	＋1	＋2	＋2	＋3	＋3	＋4	＋4
回避	＋1	＋2	＋3	＋3	＋4	＋4	＋5
魔導	＋1	＋1	＋2	＋2	＋3	＋4	＋4
抗魔	＋0	＋1	＋1	＋2	＋2	＋3	＋3
行動	＋2	＋3	＋4	＋5	＋7	＋8	＋9
耐久	＋2	＋5	＋7	＋9	＋12	＋14	＋16
精神	＋2	＋5	＋7	＋10	＋12	＋14	＋17
攻撃	＋1	＋2	＋2	＋3	＋4	＋5	＋5

レベル	8	9	10	11	12	13	14
命中	＋5	＋5	＋6	＋6	＋7	＋7	＋8
回避	＋6	＋6	＋7	＋8	＋8	＋9	＋9
魔導	＋5	＋5	＋6	＋6	＋7	＋8	＋8
抗魔	＋4	＋4	＋5	＋5	＋6	＋6	＋7
行動	＋10	＋11	＋13	＋14	＋15	＋16	＋17
耐久	＋18	＋20	＋23	＋25	＋27	＋30	＋32
精神	＋19	＋21	＋24	＋26	＋29	＋31	＋33
攻撃	＋6	＋6	＋7	＋8	＋8	＋9	＋10

レベル	15	16	17	18	19	20	
命中	＋8	＋9	＋9	＋10	＋10	＋11	
回避	＋10	＋11	＋11	＋12	＋13	＋13	
魔導	＋9	＋9	＋10	＋10	＋11	＋12	
抗魔	＋7	＋8	＋8	＋9	＋9	＋10	
行動	＋19	＋20	＋21	＋22	＋23	＋25	
耐久	＋34	＋36	＋39	＋41	＋43	＋45	
精神	＋36	＋38	＋40	＋43	＋45	＋48	
攻撃	＋10	＋11	＋12	＋12	＋13	＋14	

エーテルフィスト
大気の拳

レベル：1　**種別**：－
タイミング：メジャーアクション
判定値：【命中値】＋２　**難易度**：対決
対象：単体　**射程**：武器
代償：６ＭＰ
効果：大気を圧縮して亜音速で叩き込む特技。

　対象に物理攻撃を行なう。この時、命中判定の達成値を＋２、ダメージロールに＋２Ｄ６する。この特技は１シーンに１回まで使用できる。
　着弾した大気は対象に向けて爆発し、強力な打撃を与える。

特技：風術師

風術師は支援と攻撃を兼ね備えた特技がそろっている。特に攻撃は認識することが難しいほど素早いため相手が避けるのは困難である。

かぜ　たて
風の盾

レベル：1　**種別**：－
タイミング：ダメージロール
判定値：自動成功　**難易度**：なし
対象：単体　**射程**：20ｍ
代償：３ＭＰ
効果：風の結界を作り、攻撃から対象を防ぐ特技。

　実ダメージ算出の際に使用する。対象が受ける（予定の）実ダメージを［１Ｄ６＋クラスレベル］点軽減する。この特技は１ラウンドに１回まで使用できる。

ふうれいそうさ
風霊操作

レベル：1　**種別**：自
タイミング：メジャーアクション
判定値：自動成功　**難易度**：なし
対象：本文　**射程**：本文
代償：なし
効果：風の精霊を操り、風を発生させたり、動きを変化させたり特技。

　あなたはシーンに任意の風を吹かせることができる。もしくは、既に吹いている風の向きを変化させることができる。ただし、この効果でダメージやバッドステータスなどを与えることはできない。

風刃閃（ふうじんせん）

レベル：2　**種別：**－
タイミング：メジャーアクション
判定値：【命中値】　**難易度：**対決
対象：単体　**射程：**20 m
代償：3 MP
効果：風の精霊の力でかまいたちを発生させて、敵を切り裂く特技。
　対象に物理攻撃を行なう。この時、射程を 20 m、ダメージ属性を〈斬〉に変更し、ダメージに＋ 3 する。
　風の刃が音速で宙を駆け、敵を細切れに切り刻む。

風読み（かぜよ）

レベル：1　**種別：**－
タイミング：メジャーアクション
判定値：【魔導値】　**難易度：**なし
対象：自身　**射程：**なし
代償：なし
効果：空気中に残る残り香や妖気をかき集め、情報を得る特技。風術師が情報収集に長けているとされるのは、この術によるところが大きい。
　判定時の難易度の目安は以下のとおり。詳細はGMが決定する。

誰でも知っていること	10
存在の忘れられた一族	14
世界の真理	判定不可

風霊同調（ふうれいどうちょう）

レベル：2　**種別：**－
タイミング：常時
判定値：自動成功　**難易度：**なし
対象：自身　**射程：**なし
代償：なし
効果：風の精霊と同調し、周囲の状況を知覚する特技。
　あなたの行なう防御判定のクリティカル値を－ 1 する。この特技によるクリティカル値の下限値は 9 である。
　風の精霊は空気で伝わる情報すべてを伝えてくれる。だから、あなたに死角はない。

呼霊法（こだまほう）

レベル：1　**種別：**－
タイミング：オートアクション
判定値：自動成功　**難易度：**なし
対象：単体　**射程：**20 m
代償：2 MP
効果：風に言葉を乗せて、遠くの対象に助言や進言を行なう特技。
　対象が命中判定を行なう直前に使用する。その判定の達成値を＋ 2 する。この特技は 1 ラウンドに 1 回まで使用できる。

疾風の技（はやてのわざ）

レベル：4　**種別**：－
タイミング：マイナーアクション
判定値：自動成功　**難易度**：なし
対象：自身　**射程**：なし
代償：4 MP
効果：風の精霊の力で、それこそ疾風のような速さを得る特技。
あなたは戦闘移動を行なう。移動後、あなたは「タイミング：マイナーアクション」の特技ひとつを使用できる。この特技は1ラウンドに1回まで使用できる。
風術師は力ではなく、その速さで戦うのだ。

風隠れ（かぜがくれ）

レベル：3　**種別**：－
タイミング：マイナーアクション
判定値：自動成功　**難易度**：なし
対象：自身　**射程**：なし
代償：3 MP
効果：空気の光の屈折率を歪め、姿を消す特技。
そのラウンドの間、あなたは隠密状態となる。この隠密状態は、戦闘移動を行なっても解除されることはない。また、この隠密状態の間に行なう攻撃の命中判定の達成値を＋2する。この特技は1シーンに1回まで使用できる。

風霊飛翔（ふうれいひしょう）

レベル：4　**種別**：－
タイミング：マイナーアクション
判定値：自動成功　**難易度**：なし
対象：自身　**射程**：なし
代償：4 MP
効果：風霊の力によって空を飛ぶ特技。
そのシーンの間、あなたは飛行状態となる。この飛行状態の間、あなたの【命中値】と【回避値】を＋1する。飛行状態を解除するにはマイナーアクションを使用すること。

連撃（ラッシュ）

レベル：3　**種別**：－
タイミング：メジャーアクション
判定値：【命中値】＋2　**難易度**：対決
対象：範囲（選択）　**射程**：20ｍ
代償：3 MP
効果：大気を弾丸のように圧縮して全方位に射出する特技。
“範囲（選択）”の対象に物理攻撃を行なう。この時、射程を20ｍに変更し、命中判定の達成値を＋2する。
あなたが圧縮した大気の弾丸の雨は、群がる敵を一度になぎ倒す。

風烈陣（ふうれつじん）

レベル：6　**種別**：－
タイミング：セットアッププロセス
判定値：自動成功　**難易度**：なし
対象：自身　**射程**：なし
代償：5ＭＰ
効果：風の精霊をいつでも攻撃に使用できるように準備する特技。
　そのラウンドの間、あなたの行なう攻撃の命中判定に＋２し、ダメージに＋１Ｄ６する。

風力集積（ふうりよくしゆうせき）

レベル：5　**種別**：－
タイミング：マイナーアクション
判定値：自動成功　**難易度**：なし
対象：自身　**射程**：なし
代償：3ＭＰ
効果：風の精霊を無数に集積し、術の威力を上げる特技。
　そのメインプロセスの間、あなたが行なう風術師の特技による攻撃のダメージロールに＋１Ｄ６する。

風の祝福（かぜのしゆくふく）

レベル：7　**種別**：－
タイミング：マイナーアクション
判定値：自動成功　**難易度**：なし
対象：自身　**射程**：なし
代償：5ＭＰ
効果：風の精霊の力を借り、肉体の限界を超えた速度で行動する特技。
　そのシーンの間、あなたの【命中値】と【回避値】を＋２し、【行動値】を＋5する。ただし、クリンナッププロセスごとにあなたは【ＨＰ】を１Ｄ６点失う。この効果はマイナーアクションを使用することで解除できる。

災いの風（わざわいのかぜ）

レベル：5　**種別**：－
タイミング：リアクション
判定値：【回避値】　**難易度**：対決
対象：単体　**射程**：視界
代償：11ＭＰ
効果：風の結界で攻撃を跳ね返す、あるいは攻撃を暴発させる特技。
　攻撃の対象になったときに使用する。攻撃してきたキャラクターを対象にこの特技を使用してリアクションを行なう。対決に勝利すると、あなたはその攻撃を受けず、対象にその攻撃が自動命中する。この特技は１シーンに１回まで使用できる。

轟斬覇（ごうざんは）

レベル：10　**種別**：－
タイミング：メジャーアクション
判定値：【命中値】　**難易度**：対決
対象：範囲（選択）　**射程**：40ｍ
代償：11ＭＰ
効果：巨大なカマイタチを作り出し、一度に範囲を攻撃する特技。
“範囲（選択）”の対象に物理攻撃を行なう。この攻撃の射程を40ｍ、ダメージ属性を〈斬〉に変更し、ダメージロールに＋３Ｄ６する。この特技は１シーンに１回まで使用できる。
その威力はビルディングすらも輪切りにする程である。

百風刃（ひやくふうじん）

レベル：8　**種別**：－
タイミング：メジャーアクション
判定値：【命中値】　**難易度**：対決
対象：単体　**射程**：40ｍ
代償：8ＭＰ
効果：風の精霊を集積し、強力な《風刃閃》を使用する特技。
対象に物理攻撃を行なう。この時、攻撃の射程を40ｍ、ダメージ属性を〈斬〉に変更し、ダメージロールに＋２Ｄ６する。

風力集積II（ふうりよくしゆうせき）

レベル：12　**種別**：－
タイミング：マイナーアクション
判定値：自動成功　**難易度**：なし
対象：自身　**射程**：なし
代償：6ＭＰ
効果：無数の風の精霊を圧縮し、術の威力を上げる特技。
そのメインプロセスの間、あなたの行なう風術師の特技による攻撃のダメージロールに＋クラスレベルする。

空間断裂（くうかんだんれつ）

レベル：9　**種別**：－
タイミング：オートアクション
判定値：自動成功　**難易度**：なし
対象：自身　**射程**：なし
代償：7ＭＰ
効果：空間を切り裂き、望む場所へ移動する特技。
あなたが移動を行なう直前に使用する。その移動で、あなたはシーン内の任意の場所に移動できる。この移動でエンゲージから離脱することもでき、封鎖の影響も受けない。

旋風乱舞（せんぷうらんぶ）

レベル：18　**種別**：－
タイミング：メジャーアクション
判定値：【命中値】　**難易度**：対決
対象：範囲（選択）　**射程**：視界
代償：19 MP
効果：無数の竜巻を発生させ、周囲を破壊する特技。
　“範囲（選択）”の対象に物理攻撃を行なう。この時の攻撃の射程を視界、属性を〈斬〉に変更し、ダメージロールに＋４Ｄ６する。

雷の嵐（いかずちのあらし）

レベル：14　**種別**：－
タイミング：メジャーアクション
判定値：【命中値】＋２　**難易度**：対決
対象：範囲（選択）　**射程**：武器
代償：11 MP
効果：風の精霊を乱舞させて、周囲に無数の雷を発生させる特技。
　“範囲（選択）”の対象に物理攻撃を行なう。この攻撃のダメージ属性を〈雷〉に変更し、命中判定の達成値に＋２、ダメージロールに＋２Ｄ６する。

風霊轟魔（ふうれいごうま）

レベル：20　**種別**：－
タイミング：オートアクション
判定値：自動成功　**難易度**：なし
対象：単体　**射程**：至近
代償：10 MP
効果：無数の風の精霊を圧縮し、術の威力を上げる特技。
　対象が命中判定を行なう直前に使用する。その攻撃の命中判定を＋３し、ダメージロールに＋４Ｄ６する。この特技は１シーンに１回まで使用できる。

風力招来（ふうりきしょうらい）

レベル：16　**種別**：－
タイミング：ダメージロール
判定値：自動成功　**難易度**：なし
対象：単体　**射程**：20 m
代償：8 MP
効果：風の精霊を送り込み、攻撃を強化する特技。
　対象が行なう攻撃によるダメージロールの直前に使用する。そのダメージロールに＋クラスレベルする。この特技は１ラウンドに１回まで使用できる。

TRIBE CLASS

イレギュラー
IRREGULAR

コンストラクションデータ

▼クラス分類
トライブクラス
▼能力基本値
体力：4　理知：5
反射：5　意志：3
知覚：5　幸運：2

特技取得

▼初期取得
《情報隠蔽》と《ダイレクトリサーチ》を取得し、さらに1レベルからひとつを取得できる。
▼レベルアップ
レベルが上昇しても、新しい特技を取得しない。

クラス解説

イレギュラーは、精霊術師以外の術者を表わすトライブクラスである。
彼らはみずからの術をひとつだけ持っており、その力を使って妖魔と戦う。イレギュラーとして分類される能力はさまざまである。中には自分が術者であると意識せずに力を行使している者もいるだろう。
だが、ひとりのイレギュラーが使用できる異能の力はたったひとつだけ。世界にひとつのユニークな能力を持つ者が、イレギュラーなのだ。その力は汎用性こそ少ないものの、使い方によっては十分役に立つ。
なお陰陽師も精霊術師ではないということで、イレギュラーに分類している。

●クラス修正表

レベル	1	2	3	4	5
命中	＋1	＋2	＋2	＋3	＋3
回避	＋1	＋1	＋2	＋2	＋2
魔導	＋1	＋2	＋2	＋3	＋3
抗魔	＋1	＋1	＋2	＋2	＋2
行動	＋1	＋1	＋2	＋2	＋3
耐久	＋2	＋4	＋6	＋9	＋12
精神	＋2	＋4	＋6	＋9	＋12
攻撃	＋1	＋2	＋2	＋3	＋3

レベル	6	7	8	9	10
命中	＋3	＋4	＋4	＋5	＋6
回避	＋3	＋3	＋4	＋4	＋5
魔導	＋3	＋4	＋4	＋5	＋6
抗魔	＋3	＋3	＋4	＋4	＋5
行動	＋3	＋3	＋4	＋5	＋6
耐久	＋14	＋16	＋18	＋21	＋24
精神	＋14	＋16	＋18	＋21	＋24
攻撃	＋4	＋4	＋5	＋5	＋6

ダイレクトリサーチ

レベル：1　**種別**：自
タイミング：メジャーアクション
判定値：自動成功　**難易度**：なし
対象：自身　**射程**：なし
代償：なし
効果：卓越した調査能力や霊能力、占術などによって真実を知る特技。

1シナリオに3回まで、GMに対して疑問点を直接尋ねることができる。GMは解答を拒否できるが、その場合は使用回数に数えない。

特技：イレギュラー

ここで紹介するのは、イレギュラーの特技である。精霊術師とは一風違う魔術を駆使する彼らは、破壊力の点では精霊術師に及ばぬものの、はるかに多様なバリエーションを持つ。

印象操作（いんしょうそうさ）

レベル：1　**種別**：―
タイミング：マイナーアクション
判定値：自動成功　**難易度**：なし
対象：自身　**射程**：なし
代償：3MP
効果：催眠術や魔術により、“他人である”という印象を周囲に与えることで別人に変装する。

あなたは即座に隠密状態になる。この効果は敵とエンゲージしていても効果を発揮する。この隠密状態の間、あなたが行なう物理攻撃によるダメージロールに+［クラスレベル×2］する。

情報隠蔽（じょうほういんぺい）

レベル：1　**種別**：自
タイミング：メジャーアクション
判定値：自動成功　**難易度**：なし
対象：本文　**射程**：本文
代償：なし
効果：権力や高度な魔術結界、精神操作などで情報を隠蔽する特技。

任意の情報やキャラクター、場所の存在ひとつを、完全に隠蔽する。隠蔽された対象は公的には存在しなかったことになり、エキストラには知覚できなくなる。ひとつの範囲については、GMが判断すること。この特技は1シナリオに1回まで使用できる。

サイコフライト

レベル：1　**種別：**－
タイミング：登場判定
判定値：【魔導値】　**難易度：**本文
対象：自身　**射程：**なし
代償：2ＭＰ
効果：霊体で行動する特技。
　あなたはそのシーンをのぞき見るように知覚できる。登場したとして登場シーンに数えること。この特技の難易度は登場難易度と同じとなる。シーン内での視点は使用者の任意。箱の中のような閉鎖空間は知覚できない。登場したシーンであなたが行なう情報収集の達成値に+［クラスレベル÷2+2］。

気象変動（きしょうへんどう）

レベル：1　**種別：**－
タイミング：セットアッププロセス
判定値：自動成功　**難易度：**なし
対象：場面　**射程：**視界
代償：5ＭＰ
効果：仙術や超能力、あるいは運勢により天候を変化させる特技。
　使用時に〈斬〉〈刺〉〈殴〉〈炎〉〈氷〉〈雷〉からひとつを選択する。そのラウンドの間、対象が行なう選択した属性のダメージロールすべてに+［クラスレベル×2］する。天候が変化して具体的に何が発生するかは、ＧＭが決定すること。

不死の身体（ふしのからだ）

レベル：1　**種別：**－
タイミング：オートアクション
判定値：自動成功　**難易度：**なし
対象：自身　**射程：**なし
代償：10ＭＰ、重圧
効果：死の淵からもよみがえる異常な生命力を持っていることを表わす特技。
　この特技はいつでも使用できる。あなたの戦闘不能とバッドステータスすべてを回復し、同時に【ＨＰ】を【体力基本値】点まで回復する。この特技は1シーンに1回まで使用でき、合計で1シナリオに［クラスレベル÷3（端数切り上げ）］回まで使用できる。

管使い（くだつかい）

レベル：1　**種別：**－
タイミング：メジャーアクション
判定値：【魔導値】　**難易度：**対決
対象：単体　**射程：**10ｍ
代償：10ＭＰ
効果：使い魔を用い、憑依する特技。
　対象に魔法攻撃をする。命中した場合、対象が装備している武器で物理攻撃をさせる。あなたが攻撃対象を選び、ダイスも振る。対象が物理攻撃不能なら、この特技は無効となる。対象がエキストラの場合、そのシーンの間対象を自由に操れる。この特技は1シナリオにクラスレベル回まで使用できる。

神聖言語（しんせいげんご）

レベル：1　**種別**：－
タイミング：メジャーアクション
判定値：【魔導値】　**難易度**：対決
対象：単体　**射程**：20ｍ
代償：５ＭＰ
効果：神聖なる聖句によって妖魔を退ける特技。
　対象に〈殴〉属性の３Ｄ６ダメージを与える魔法攻撃を行なう。この攻撃が命中した場合、さらに対象を［クラスレベル×３］ｍ移動させる。対象が「種別：妖魔」の場合、さらにダメージロールに＋２Ｄ６する。

人格交換（じんかくこうかん）

レベル：1　**種別**：－
タイミング：セットアッププロセス
判定値：自動成功　**難易度**：なし
対象：自身　**射程**：なし
代償：４ＭＰ
効果：自身の人格を交換し、その場に適応した人格と能力を得る特技。
　使用する時に【命中値】、【回避値】、【魔導値】、【抗魔値】からひとつを選択する。そのシーンの間、選択した戦闘値を＋［クラスレベル÷３＋２］（端数切り上げ）する。この特技は１シーンに１回まで使用できる。

憎悪の連鎖（ぞうおのれんさ）

レベル：1　**種別**：魔
タイミング：リアクション
判定値：【魔導値】　**難易度**：対決
対象：単体　**射程**：視界
代償：２ＭＰ
効果：憎しみの念を相手にも返す特技。
　魔法攻撃の対象になったときに使用する。攻撃してきた対象にこの特技を使用してリアクションを行なう。対決に勝利すると、対象に〈殴〉属性の［クラスレベル＋２］Ｄ６点ダメージを与える魔法攻撃が自動命中する。対象からの攻撃は自動的に命中する。この特技は１シーンに１回まで使用できる。

神経加速（しんけいかそく）

レベル：1　**種別**：－
タイミング：セットアッププロセス
判定値：自動成功　**難易度**：なし
対象：自身　**射程**：なし
代償：２ＭＰ
効果：思考を極限まで加速することで、瞬間的に身体速度を向上する特技。
　そのラウンドの間、あなたの【命中値】と【回避値】を＋１し、【行動値】を＋［クラスレベル＋２］する。

二重存在（ドッペルゲンガー）

レベル：1　**種別：**－
タイミング：常時
判定値：自動成功　**難易度：**なし
対象：自身　**射程：**なし
代償：なし
効果：自らの分身ドッペルゲンガーを自在に出現させ、ふたり分の行動を行なうことができる特技。
　あなたは自身が登場したシーンであっても、シーンの終了時に［舞台裏の処理］や購入判定を行なうことができる。あなたが［舞台裏の処理］を行なう場合、回復する【ＨＰ】か【ＭＰ】の量に＋［クラスレベル×５］する。

増幅霊媒（ぞうふくれいばい）

レベル：1　**種別：**－
タイミング：常時
判定値：自動成功　**難易度：**なし
対象：自身　**射程：**なし
代償：なし
効果：あなたは憑依させた霊の能力を強化する特殊な霊媒能力を持っている。
　プリプレイにあなたが取得している特技から一つを選択する。そのシナリオの間、選択した特技の代償のＭＰを－クラスレベルする。ただし、代償のＭＰは１未満にはならない。

厄介な相棒（やっかいなあいぼう）

レベル：1　**種別：**－
タイミング：メジャーアクション
判定値：【魔導値】　**難易度：**対決
対象：単体　**射程：**10ｍ
代償：本文
効果：あまりに問題ある特徴を抱える特殊能力者や、非常にコストの悪い使い魔など、厄介な相棒と組んでいることを表わす特技。
　対象に〈殴〉属性の８Ｄ６点ダメージを与える魔法攻撃を行なう。この特技の代償は［15－クラスレベル］ＭＰとなる。この代償は暴走状態でも支払うこと。

悪魔喰らい（デモンイーター）

レベル：1　**種別：**－
タイミング：リアクション
判定値：【抗魔値】　**難易度：**対決
対象：単体　**射程：**視界
代償：３ＭＰ
効果：普段の不運の代償に、危機的状況で回避能力を発揮する特技。
　攻撃に対して、この特技で防御判定を行なう。この時の達成値に＋［クラスレベル÷２（端数切り上げ）＋2］する。攻撃したキャラクターがモブの場合、この対決に勝利すると、即座にそのモブの【ＨＰ】は０となる。この特技は1シナリオに3回まで使用でできる。

STYLE CLASS

アヴェンジャー
AVENGER

コンストラクションデータ

▼クラス分類
スタイルクラス

▼能力基本値

体力：5　理知：4
反射：5　意志：3
知覚：4　幸運：3

特技取得

▼初期取得
《怒りの波動》を取得し、さらに1レベルからひとつを取得できる。

▼レベルアップ
10レベルまではレベルが上昇するたびに（上昇後の）クラスレベル以下のレベルを持つ特技をひとつ取得できる。

クラス解説

アヴェンジャーは“復讐者”を表わすスタイルクラスだ。彼らは敗北や理不尽な扱いや大切な者の喪失などの辛い苦しみにより、復讐者となった。その過去の辛い体験が凄まじいエネルギーを生むのである。

アヴェンジャーは力の代償としてみずからの命を犠牲にすることすら厭わない。復讐を果たすことこそがアヴェンジャーの目標であり、その後など考えもしないのだ。

アヴェンジャーの中には過去の事情から喪失という事象を過度に恐れる者もいる。彼らは誰かの大切なものが失われそうになったとき、みずからを投げ打ち、それを護るだろう。

●クラス修正表

レベル	1	2	3	4	5
命中	＋2	＋2	＋3	＋3	＋4
回避	＋0	＋0	＋1	＋1	＋1
魔導	＋2	＋2	＋3	＋3	＋4
抗魔	＋0	＋0	＋1	＋1	＋1
行動	＋1	＋1	＋2	＋2	＋3
耐久	＋4	＋6	＋9	＋12	＋15
精神	＋2	＋3	＋5	＋7	＋9
攻撃	＋1	＋2	＋3	＋4	＋5

レベル	6	7	8	9	10
命中	＋5	＋5	＋6	＋6	＋7
回避	＋2	＋2	＋3	＋3	＋4
魔導	＋5	＋5	＋6	＋6	＋7
抗魔	＋2	＋2	＋3	＋3	＋4
行動	＋3	＋4	＋4	＋4	＋5
耐久	＋18	＋21	＋24	＋27	＋31
精神	＋12	＋15	＋18	＋21	＋24
攻撃	＋6	＋7	＋8	＋9	＋10

贖罪者（しょくざいしゃ）

レベル：1　**種別：**－
タイミング：ダメージロール
判定値：自動成功　**難易度：**なし
対象：単体　**射程：**至近
代償：1MP
効果：他人のダメージを代わりに受ける特技。
　ダメージロールの直前に使用する。対象が受ける（予定の）ダメージをあなたが受ける。実ダメージ算出の際、防御修正はあなたのものを使用すること。1回のメジャーアクションに対して使用できるのは1回までである。

特技：アヴェンジャー

ここで紹介するのは、アヴェンジャーの特技である。敗北や挫折を味わいながら、再度立ち上がり戦いに臨まんとするアヴェンジャーは、その挫折を糧にして大いなる力を身につけている。

反骨心（はんこつしん）

レベル：1　**種別：**－
タイミング：常時
判定値：自動成功　**難易度：**なし
対象：自身　**射程：**なし
代償：なし
効果：あなたが不屈の魂を備えていることを表わす特技。
　あなたの【耐久力】を＋4する。
　あなたはもう二度と敵に屈服しないと誓った。その誓いが、攻撃に耐える心を与えてくれたのだ。

怒りの波動（いかりのはどう）

レベル：1　**種別：**自
タイミング：ダメージロール
判定値：自動成功　**難易度：**なし
対象：自身　**射程：**なし
代償：3MP
効果：内なる魂の怒りを攻撃に乗せ、その威力を増大させる特技。
　あなたの攻撃のダメージロールの直前に使用する。そのダメージロールに＋1D6する。

追い打ち（おいうち）

レベル：3　**種別**：－
タイミング：ダメージロール
判定値：自動成功　**難易度**：なし
対象：自身　**射程**：なし
代償：3 MP
効果：攻撃と同時に敵の自由を奪う一撃を繰り出す特技。
　攻撃のダメージロールの直前に使用する。そのダメージに＋3する。また、このダメージで対象に1点でものダメージを与えた場合、さらに狼狽を与える。

孤高の英雄（ここうのえいゆう）

レベル：2　**種別**：－
タイミング：イニシアチブプロセス
判定値：自動成功　**難易度**：なし
対象：自身　**射程**：なし
代償：なし
効果：単身でも戦い抜ける力を表す特技。
　あなたは即座にメインプロセスを行なう。あなたはこのメインプロセスによって行動済にはならないし、行動済でもこの特技によるメインプロセスを行なえる。この特技を使用した場合、コネクションひとつをチェックすること。この特技は1シナリオに1回まで使用できる。

復讐の序曲（ふくしゅうのじょきょく）

レベル：3　**種別**：－
タイミング：セットアッププロセス
判定値：自動成功　**難易度**：なし
対象：自身　**射程**：なし
代償：なし
効果：怒りと憎悪を心にたぎらせ、戦闘能力を向上する特技。
　そのシーンの間、あなたが行なう攻撃のダメージに＋2する。この特技の効果は3回まで（＋6まで）重複する。この特技の使用後、あなたは【ＨＰ】を3点失なう。

毒舌（どくぜつ）

レベル：2　**種別**：－
タイミング：セットアッププロセス
判定値：【意志】　**難易度**：対決
対象：単体　**射程**：10m
代償：5 MP
効果：悪口雑言を投げかけ、相手を挑発する特技。
　対象との【意志】同士による対決に勝利すると、対象は次に行なう攻撃で、かならずあなたに攻撃しなければならない。ただし、あなたへの攻撃が不可能な場合、効果は発揮されない。

憎悪の波動（ぞうおのはどう）

レベル：5　**種別**：－
タイミング：常時
判定値：自動成功　**難易度**：なし
対象：自身　**射程**：なし
代償：なし
効果：吹き上がる憎悪の波動が、あなたの力を極限まで増大させていることを表わす特技。
　あなたが使用する《怒りの波動》の効果を、「ダメージロールに＋２Ｄ６」に変更する。

激怒の一撃（げきどのいちげき）

レベル：4　**種別**：－
タイミング：メジャーアクション
判定値：【命中値】　**難易度**：対決
対象：単体　**射程**：至近
代償：５ＭＰ
効果：怒りに震える魂の力をそのままに敵を打つ特技。
　対象に物理攻撃を行なう。この時、命中判定のクリティカル値を－１し、さらにダメージに＋クラスレベルする。この効果によるクリティカル値の下限は９となる。

反逆する魂（はんぎゃくするたましい）

レベル：6　**種別**：－
タイミング：オートアクション
判定値：自動成功　**難易度**：なし
対象：自身　**射程**：なし
代償：５ＭＰ
効果：何者にも屈しないという自分への誓いにより、あらゆる束縛を精神力で打ち払う特技。
　この特技はいつでも使用できる。使用した場合、任意のバッドステータスひとつを回復する。この特技は１ラウンドに１回まで使用できる。

フラッシュバック

レベル：4　**種別**：－
タイミング：ダメージロール
判定値：自動成功　**難易度**：なし
対象：自身　**射程**：なし
代償：３ＭＰ
効果：過去の幻影が、破壊の力を呼び覚ます特技。
　攻撃によるダメージロールの直前に使用する。あなたは「タイミング：ダメージロール」の特技をふたつ使用することができる。この時、複数回「タイミング：ダメージロール」の特技を使用する特技は使用できない。代償は《フラッシュバック》と合計して消費すること。

純粋(じゅんすい)なる殺意(さつい)

レベル：9　**種別**：－
タイミング：常時
判定値：自動成功　**難易度**：なし
対象：自身　**射程**：なし
代償：なし
効果：怒りや憎悪すら越えて、あなたの鋭い殺意が力そのものとなることを表わす特技。
　あなたが使用する《怒りの波動》の効果を、「ダメージロールに＋３Ｄ６」に変更する。

復讐(ふくしゅう)の牙(きば)

レベル：7　**種別**：－
タイミング：常時
判定値：自動成功　**難易度**：なし
対象：自身　**射程**：なし
代償：なし
効果：あなたの心の牙が、途方もない破壊力をあなたに与えていることを表わす特技。
　あなたの行なうダメージロールに、常に＋クラスレベルする。

燃(も)え上(あ)がる闘志(とうし)

レベル：10　**種別**：－
タイミング：オートアクション
判定値：自動成功　**難易度**：なし
対象：自身　**射程**：なし
代償：10ＭＰ、狼狽
効果：燃え盛る闘志によって死の運命すらもくつがえす特技。
　あなたが戦闘不能になった時に使用する。あなたの戦闘不能を回復し、【ＨＰ】を１Ｄ６点まで回復する。この特技は１シナリオに１回まで使用できる。

断固(デターミネーション)たる意志

レベル：8　**種別**：－
タイミング：オートアクション
判定値：自動成功　**難易度**：なし
対象：自身　**射程**：なし
代償：なし
効果：断固たる決意をもって、己の意志を貫き通す誓いを表わす特技。
　あなたが判定を行なった直後に使用する。その判定を振り直すことができる。この特技は１ラウンドに１回まで使用できる。この特技の使用後、あなたは【ＨＰ】を３点失なう。

STYLE CLASS

アーティファクト
ARTIFACT

コンストラクションデータ

▼クラス分類
スタイルクラス
▼能力基本値

体力	：4	理知	：5
反射	：5	意志	：3
知覚	：4	幸運	：3

特技取得

▼初期取得
《アーティファクト装備》を取得し、さらに1レベルからひとつを取得できる。
▼レベルアップ
10レベルまではレベルが上昇するたびに（上昇後の）クラスレベル以下のレベルを持つ特技をひとつ取得できる。

クラス解説

アーティファクトは特別なアイテム――“アーティファクト装備”を所持し、使いこなす者を表わすスタイルクラスだ。アーティファクト装備は神器や霊剣などの道具、あるいはそれらに匹敵する技術であり、基本的に選ばれた者にしか扱うことができない。使い手のいないアーティファクト装備はただのガラクタだ。

もっとも、アーティファクト装備が使えるといっても、そのすべての力をすぐに使いこなせるわけではない。刃こぼれした剣が研ぎなおされるように、使い手の成長と共にアーティファクト装備は本来の力を取り戻すのだ。

アーティファクト装備として有名な物に、神凪家に伝わる神剣“炎雷覇”や、鳳家に伝わる神槍“虚空閃”などがある。

●クラス修正表

レベル	1	2	3	4	5
命中	＋1	＋2	＋2	＋3	＋3
回避	＋1	＋1	＋1	＋2	＋2
魔導	＋1	＋1	＋2	＋2	＋3
抗魔	＋0	＋0	＋1	＋1	＋2
行動	＋0	＋0	＋0	＋1	＋1
耐久	＋3	＋5	＋8	＋10	＋13
精神	＋2	＋5	＋7	＋9	＋12
攻撃	＋1	＋2	＋2	＋3	＋4

レベル	6	7	8	9	10
命中	＋4	＋5	＋6	＋6	＋7
回避	＋3	＋4	＋4	＋5	＋5
魔導	＋3	＋4	＋4	＋5	＋6
抗魔	＋3	＋3	＋4	＋4	＋5
行動	＋2	＋2	＋3	＋3	＋4
耐久	＋16	＋18	＋21	＋24	＋27
精神	＋15	＋17	＋20	＋23	＋26
攻撃	＋4	＋5	＋5	＋6	＋7

技巧具

レベル：1　**種別**：－
タイミング：セットアッププロセス
判定値：自動成功　**難易度**：なし
対象：自身　**射程**：なし
代償：3MP
効果：アーティファクトに宿る戦闘技術をみずからのものとする特技。

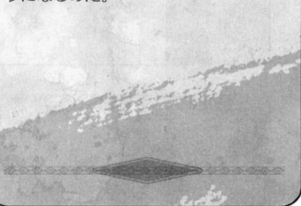
　そのラウンドの間、あなたの行なう攻撃の命中判定の達成値を＋2する。この特技は《アーティファクト装備》で取得したアイテムを装備している間のみ効果を受ける。

護法具

レベル：1　**種別**：－
タイミング：ダメージロール
判定値：自動成功　**難易度**：なし
対象：自身　**射程**：なし
代償：2MP
効果：アーティファクトの力で攻撃を防ぐ特技。

　実ダメージ算出の際に使用する。あなたが受ける（予定の）実ダメージを［1D6＋クラスレベル］点軽減する。この特技は《アーティファクト装備》で取得したアイテムを装備している間、1ラウンドに1回まで使用できる。

特技：アーティファクト

アーティファクトの特技は、彼らが使用する神具や伝説の武器などを使いこなすためのものが多い。アーティファクトは強い力を持っている。アーティファクトとして実力を積むことで、その能力を遺憾なく発揮することができるようになるのだ。

アーティファクト装備

レベル：1　**種別**：自、ア
タイミング：常時
判定値：自動成功　**難易度**：なし
対象：自身　**射程**：なし
代償：なし
効果：アーティファクトをひとつ所持し、常備化している。

　P160のアーティファクト装備からひとつを選択すること。このアイテムはあなたしか装備できない。また、イニシアチブプロセスにあなたは《アーティファクト装備》で取得したアイテムを装備できる。

暴走具（ぼうそうぐ）

レベル：2　**種別**：－
タイミング：オートアクション
判定値：自動成功　**難易度**：なし
対象：自身　**射程**：なし
代償：なし
効果：アーティファクトの力を暴走させて、まとめて周囲を打ち払う特技。
　あなたが攻撃の命中判定を行なう直前に使用する。その攻撃を「対象：場面（選択）」「対象：視界」に変更する。この特技を使用した場合、コネクションひとつをチェックすること。この特技は１シナリオに１回まで使用できる。

戦王具（せんおうぐ）

レベル：1　**種別**：－
タイミング：マイナーアクション
判定値：自動成功　**難易度**：なし
対象：自身　**射程**：なし
代償：２ＭＰ
効果：アーティファクトにみずからの気を送り込み、力を増す特技。
　そのシーンの間、あなたの行なう攻撃のダメージロールに＋１Ｄ６する。この特技は《アーティファクト装備》で取得したアイテムを装備している間のみ効果を受ける。

アーティファクト進化（しんか）

レベル：3　**種別**：ア
タイミング：常時
判定値：自動成功　**難易度**：なし
対象：自身　**射程**：なし
代償：なし
効果：あなたの所持しているアーティファクトが成長したことを表わす特技。
　あなたの常備化している《アーティファクト装備》で取得した武器のダメージ修正を＋３する。

器の心（うつわ　こころ）

レベル：2　**種別**：－
タイミング：常時
判定値：自動成功　**難易度**：なし
対象：自身　**射程**：なし
代償：なし
効果：アーティファクトと同調し、その性能を使いこなす特技。
　《アーティファクト装備》で取得したアイテムを装備している間、あなたの行なう攻撃の命中判定のクリティカル値を－１する。この特技によるクリティカル値の下限値は９である。

一体化（いったいか）

レベル：5　**種別**：－
タイミング：常時
判定値：自動成功　**難易度**：なし
対象：自身　**射程**：なし
代償：なし
効果：使い慣れたアーティファクトを身体の一部のように扱える特技。
《アーティファクト装備》で取得したアイテムを装備している間、あなたの【命中値】と【魔導値】を＋２する。

轟力具（ごうりきぐ）

レベル：3　**種別**：－
タイミング：ダメージロール
判定値：自動成功　**難易度**：なし
対象：自身　**射程**：なし
代償：６ＭＰ
効果：気をアーティファクトを介して敵にぶつけることで、威力を増幅させる特技。
攻撃によるダメージロールの直前に使用する。その攻撃のダメージロールに＋３Ｄ６する。この特技は１シーンに１回まで使用できる。この特技は《アーティファクト装備》で取得したアイテムを装備している間、使用できる。

アーティファクト進化（しんか）II

レベル：6　**種別**：ア
タイミング：常時
判定値：自動成功　**難易度**：なし
対象：自身　**射程**：なし
代償：なし
効果：あなたの所持しているアーティファクトが成長したことを表わす特技。
あなたの常備化している《アーティファクト装備》で取得した武器のダメージ修正を＋３する。この効果は《アーティファクト進化》の効果と重複する。

迎撃具（げいげきぐ）

レベル：4　**種別**：－
タイミング：リアクション
判定値：【命中値】　**難易度**：対決
対象：自身　**射程**：なし
代償：４ＭＰ
効果：アーティファクトで自身への攻撃を受け止める特技。
あなたは物理攻撃のリアクションとして行なう防御判定において、【回避値】の代わりに【命中値】を使用して判定できる。この特技は《アーティファクト装備》で取得したアイテムを装備している間、１ラウンドに１回まで使用できる。

消魔具（しょうまぐ）

レベル：9　**種別**：―
タイミング：リアクション
判定値：【命中値】　**難易度**：対決
対象：自身　**射程**：なし
代償：5 MP
効果：アーティファクトで魔法を受け止める特技。
　あなたは魔法攻撃のリアクションとして行なう防御判定で、【抗魔値】の代わりに【命中値】を使用して判定できる。この特技は《アーティファクト装備》で取得したアイテムを装備している間、1ラウンドに1回まで使用できる。

覚醒具（かくせいぐ）

レベル：7　**種別**：―
タイミング：オートアクション
判定値：自動成功　**難易度**：なし
対象：自身　**射程**：なし
代償：なし
効果：アーティファクトにこもった強力な力を引き出し、動けない身体を短時間だけ動かす特技。
　あなたが戦闘不能、または死亡した直後に使用する。あなたは即座にメインプロセスを1回行なう。この特技は1シナリオに1回まで使用できる。

アーティファクト解放（かいほう）

レベル：10　**種別**：―
タイミング：イニシアチブプロセス
判定値：自動成功　**難易度**：なし
対象：自身　**射程**：なし
代償：15 MP
効果：アーティファクトの能力を限界以上に引き出す特技。
　そのラウンドの間、あなたが行なうあらゆる判定の達成値を＋3し、ダメージロールを＋3D6する。ただし、そのラウンドの終了からシーンの終了までの間、あなたの所持するアーティファクト装備は失われる。シーン終了時に、失われたアイテムは所持品に戻る。

昇華の儀（しょうかのぎ）

レベル：8　**種別**：―
タイミング：マイナーアクション
判定値：自動成功　**難易度**：なし
対象：自身　**射程**：なし
代償：6 MP
効果：みずからの気をアーティファクトに捧げ、その秘めたる力を発揮する特技。
　そのラウンドの間、あなたの攻撃のダメージに＋クラスレベルする。この特技は《アーティファクト装備》で取得したアイテムを装備している間のみ効果を受ける。

STYLE CLASS

アデプト
ADEPT

コンストラクションデータ

▼クラス分類
スタイルクラス

▼能力基本値

体力	：4	理知	：3
反射	：4	意志	：4
知覚	：5	幸運	：4

特技取得

▼初期取得

《業の研鑽》を取得し、さらに1レベルからひとつを取得できる。

▼レベルアップ

10レベルまではレベルが上昇するたびに（上昇後の）クラスレベル以下のレベルを持つ特技をひとつ取得できる。

クラス解説

アデプトは剣術や格闘技、魔術や仙術などを極めた者を表わすクラスだ。その技術は一子に代々伝えているもの、道場などで広く教えるもの、個人が発明したものなど様々である。彼らは厳しい修行や過酷な実戦の中などから、優れた技を編み出してきた。

アデプトの使う技は、基本は他の使い手と同じであっても、より洗練されている。そのためアデプトの技は、他の人間が使うものとはまるで別の技のように見えることもある。

なお達人となりながらもあえて力を封印したり、精神的な傷により力をセーブしてしまう者もいる。このクラスがレベルアップするというのは、そのような枷が取り払われるということを表す。

●クラス修正表

レベル	1	2	3	4	5
命中	＋1	＋2	＋3	＋3	＋4
回避	＋1	＋2	＋2	＋3	＋3
魔導	＋0	＋1	＋2	＋2	＋3
抗魔	＋1	＋0	＋1	＋1	＋1
行動	＋1	＋1	＋1	＋2	＋2
耐久	＋3	＋6	＋9	＋12	＋15
精神	＋3	＋6	＋9	＋11	＋14
攻撃	＋1	＋2	＋2	＋3	＋4

レベル	6	7	8	9	10
命中	＋5	＋5	＋6	＋6	＋7
回避	＋4	＋5	＋5	＋6	＋6
魔導	＋4	＋4	＋5	＋5	＋6
抗魔	＋2	＋2	＋3	＋3	＋4
行動	＋3	＋3	＋4	＋4	＋5
耐久	＋18	＋21	＋24	＋27	＋30
精神	＋17	＋20	＋22	＋25	＋28
攻撃	＋4	＋5	＋5	＋6	＋7

たゆまぬ鍛錬（たんれん）

レベル：1　**種別**：－
タイミング：常時
判定値：自動成功　**難易度**：なし
対象：自身　**射程**：なし
代償：なし
効果：あなたが片時も怠ることなく、たゆまぬ鍛錬を続けてきたことを表わす特技。
　基本能力値からひとつを選択する。選択した能力基本値を＋2する。これによって能力ボーナス、戦闘値などを再計算すること。能力基本値は「10(12)」のように記述し、戦闘値表では上昇後の数値だけを書いて計算すること。

特技：アデプト

ここで紹介するのは、アデプトの特技である。熟練の達人であるアデプトたちは、みな技巧に長けた手練れたちである。

難攻不落（なんこうふらく）

レベル：1　**種別**：－
タイミング：セットアッププロセス
判定値：自動成功　**難易度**：なし
対象：本文　**射程**：至近
代償：なし
効果：敵の動きを最小限の体さばきで制し、その移動を制限する特技。
　あなたのいるエンゲージを封鎖する。この効果はシーンが終了するか、あなたが移動か離脱を行なうまで持続する。

業の研鑽（わざのけんさん）

レベル：1　**種別**：自
タイミング：常時
判定値：自動成功　**難易度**：なし
対象：自身　**射程**：なし
代償：なし
効果：あなたが今までに研鑽した、巧みな戦闘能力を表わす特技。
　取得時に物理攻撃と魔法攻撃のどちらかひとつを選択する。あなたの行なう選択した攻撃のダメージに＋1D6する。

敵陣一掃（てきじんいっそう）

レベル：2　**種別：**－
タイミング：マイナーアクション
判定値：自動成功　**難易度：**なし
対象：自身　**射程：**なし
代償：5ＭＰ
効果：目にもとまらぬ連撃、または凄まじい衝撃を伴う一撃を放ち、複数の敵を一度に攻撃する特技。
　そのメインプロセスの間、あなたが行なう攻撃の対象を範囲（選択）に変更する。

練達の一撃（れんたついちげき）

レベル：1　**種別：**－
タイミング：メジャーアクション
判定値：【命中値】＋2　**難易度：**対決
対象：単体　**射程：**武器
代償：3ＭＰ
効果：磨きあげられた熟達の技をもって敵を攻撃する特技。
　対象に物理攻撃を行なう。この時、【命中値】に＋2する。
　剣道や空手などの武道などの武人たちが積み上げた技術、あるいはあなた自身が作り上げた技により、鋭い攻撃を行なう。

大喝（だいかつ）

レベル：3　**種別：**－
タイミング：オートアクション
判定値：自動成功　**難易度：**なし
対象：単体　**射程：**15ｍ
代償：6ＭＰ
効果：一喝を浴びせ、敵の戦意をくじく特技。
　対象が判定を行なった直後に使用する。その判定の達成値を－2する。この特技は1ラウンドに1回まで使用できる。

鬼神の奥義（きしんのおうぎ）

レベル：2　**種別：**－
タイミング：オートアクション
判定値：自動成功　**難易度：**なし
対象：自身　**射程：**なし
代償：なし
効果：鬼神のごとき練達の技を見せる特技。
　あなたが判定を行なった直後に宣言する。その判定の結果をクリティカルに変更する。この特技を使用した場合、コネクションひとつをチェックすること。この特技は1シナリオに1回まで使用できる。

瞬速の神業（しゅんそくのかみわざ）

レベル：5　**種別**：－
タイミング：マイナーアクション
判定値：自動成功　**難易度**：なし
対象：自身　**射程**：なし
代償：５ＭＰ
効果：鍛錬と特殊な精神運用によって、瞬間的に高速行動を取る特技。
　あなたは「タイミング：マイナーアクション」の特技をふたつ使用できる。この時、複数回マイナーアクションを行なう特技は使用できず、使用する特技は別々のものでなければならない。代償は《瞬速の神業》のものと合計して消費すること。

不動の構え（ふどうのかまえ）

レベル：3　**種別**：－
タイミング：常時
判定値：自動成功　**難易度**：なし
対象：自身　**射程**：なし
代償：なし
効果：あなたが手狭な場所で足を止めて戦うことを得意としていることを表す特技。
　あなたが封鎖されたエンゲージにいる間、攻撃のダメージロールに＋１Ｄ６する。

命を糧に（いのちをかてに）

レベル：6　**種別**：－
タイミング：ダメージロール
判定値：自動成功　**難易度**：なし
対象：自身　**射程**：なし
代償：なし
効果：自らの命を糧として、そのすべてを破壊の力へと変換する特技。
　攻撃によるダメージロールの直前に使用する。そのダメージロールに＋［クラスレベル］Ｄ６する。ただし、そのメインプロセスの終了時、あなたはダメージロールに加算された数値と同じだけ【ＨＰ】を失なう。

八面六臂（はちめんろっぴ）

レベル：4　**種別**：－
タイミング：ダメージロール
判定値：自動成功　**難易度**：なし
対象：範囲（選択）　**射程**：至近
代償：６ＭＰ
効果：集団に対して行なわれた攻撃に即応し、瞬時に防御を固める特技。
　実ダメージ算出の際に使用する。範囲（選択）の対象が受ける（予定の）実ダメージを［１Ｄ６＋クラスレベル］点軽減する。この特技は１ラウンドに１回まで使用できる。

技巧の極み（ぎこうのきわみ）

レベル：9　**種別：**－
タイミング：常時
判定値：自動成功　**難易度：**なし
対象：自身　**射程：**なし
代償：なし
効果：極めた技によって鋭い一撃を放つ特技。
　取得時に物理攻撃と魔法攻撃のどちらかひとつを選択する。あなたが選択した攻撃による命中判定のクリティカル値を－１する。この特技によるクリティカル値の下限は９となる。

心頭滅却（しんとうめつきゃく）

レベル：7　**種別：**－
タイミング：リアクション
判定値：【抗魔値】　**難易度：**対決
対象：自身　**射程：**なし
代償：５ＭＰ
効果：精神を統御することで、襲い来る魔法の力を打ち消す特技。
　魔法攻撃に対する防御判定を行なう。この時、【抗魔値】に＋３する。この特技は１ラウンドに１回まで使用できる。

闘神変幻（とうしんへんげん）

レベル：10　**種別：**－
タイミング：マイナーアクション
判定値：自動成功　**難易度：**なし
対象：自身　**射程：**なし
代償：10ＭＰ
効果：全身の闘気をみなぎらせ、心身共に戦闘に特化した状態となる特技。
　そのシーンの間、あなたが行なう命中判定の達成値を＋２し、ダメージロールに＋２Ｄ６する。

八面六臂Ⅱ（はちめんろっぴ）

レベル：8　**種別：**－
タイミング：オートアクション
判定値：自動成功　**難易度：**なし
対象：自身　**射程：**なし
代償：４ＭＰ
効果：八面六臂の効果を強化する特技。
　《八面六臂》と同時に使用する。《八面六臂》の効果を、[３Ｄ６＋クラスレベル］に変更する。

STYLE CLASS

イノセント
INNOCENT

コンストラクションデータ

▼クラス分類
スタイルクラス
▼能力基本値

体力	3	理知	4
反射	3	意志	5
知覚	4	幸運	5

特技取得

▼初期取得
1レベルからふたつを取得できる。
▼レベルアップ
10レベルまではレベルが上昇するたびに（上昇後の）クラスレベル以下のレベルを持つ特技をひとつ取得できる。

クラス解説

イノセントは無垢なる魂とまっすぐな心を持った者たちを表わすスタイルクラスだ。飛び抜けて優しい心を持つ者や少年少女など、護ってあげたくなる存在をイメージしている。

イノセントには直接的な戦闘能力はほとんどない。その代わりに彼らの言葉や視線には不思議な力が宿っており、状況を変化させる。彼らは仲間を思う純真な思いによって運命を引き寄せ、他人を助ける。この力の根源はまったく不明である。だがイノセントがいることで、その応援を受けた人間が限界を超えて戦うことができるのは事実だ。ひとりでは弱くても、仲間と共にいることで全体を強化するのが、イノセントの力なのである。

●クラス修正表

レベル	1	2	3	4	5
命中	＋0	＋1	＋2	＋3	＋3
回避	＋1	＋2	＋2	＋3	＋3
魔導	＋1	＋2	＋2	＋2	＋3
抗魔	＋1	＋2	＋2	＋3	＋3
行動	＋1	＋2	＋3	＋4	＋5
耐久	＋2	＋4	＋6	＋8	＋10
精神	＋3	＋6	＋9	＋12	＋15
攻撃	＋0	＋0	＋1	＋1	＋2

レベル	6	7	8	9	10
命中	＋4	＋4	＋5	＋5	＋6
回避	＋4	＋4	＋5	＋5	＋6
魔導	＋4	＋4	＋5	＋5	＋6
抗魔	＋4	＋4	＋5	＋5	＋6
行動	＋6	＋7	＋8	＋9	＋10
耐久	＋12	＋14	＋16	＋18	＋21
精神	＋18	＋21	＋24	＋27	＋31
攻撃	＋2	＋3	＋3	＋4	＋4

浄き視線

(きよ しせん)

レベル：1　**種別：**ー
タイミング：メジャーアクション
判定値：自動成功　**難易度：**なし
対象：単体　**射程：**15ｍ
代償：４ＭＰ
効果：先入観のない眼差しによって、物事の要諦を見抜く特技。
　対象がこのラウンドに行なう、あらゆる判定の達成値を＋２する。

特技：イノセント

ここで紹介するのは、イノセントの特技である。無垢な心と、先入観のない素直な瞳を持つイノセントは、その心根ゆえに真実を見抜き、人の心に灯火を与える存在だ。

魂の声援

(たましい せいえん)

レベル：1　**種別：**ー
タイミング：メジャーアクション
判定値：自動成功　**難易度：**なし
対象：単体　**射程：**15ｍ
代償：２ＭＰ
効果：心の底からの応援により、尽きかけた闘志を再び呼び覚まさせる特技。
　対象の【ＨＰ】を［２Ｄ６＋クラスレベル×３］点回復する。
　あなたの言葉は、絶望に満ちた戦場に勇気を取り戻すのだ。

イノセントヴォイス

レベル：1　**種別：**ー
タイミング：セットアッププロセス
判定値：自動成功　**難易度：**なし
対象：単体　**射程：**15ｍ
代償：５ＭＰ
効果：心から相手を気遣う誠心の言葉により、聞く者の心を沸き立たせる特技。
　そのシーンの間、対象が行なう攻撃のダメージに＋３する。ただし、この特技はあなた自身を対象にできない。

安(やす)らぎの声(こえ)

レベル：2　**種別：**－
タイミング：メジャーアクション
判定値：自動成功　**難易度：**なし
対象：単体　**射程：**15 m
代償：2 MP
効果：安らぎを呼ぶ声によって、聞く者の心の負担を取り払う特技。
　対象のバッドステータスをひとつ打ち消す。
　あなたの言葉には、対象が受けている害悪を払う不思議な力があるのだ。

無垢(むく)なる瞳(ひとみ)

レベル：1　**種別：**－
タイミング：オートアクション
判定値：自動成功　**難易度：**なし
対象：単体　**射程：**15 m
代償：4 MP
効果：汚れなき眼差しを向けることによって、敵の心の邪気をくじく特技。
　対象が判定を行なった直後に使用する。その判定の達成値を－２する。この効果は１ラウンドに１回まで使用できる。

泣(な)き落(お)とし

レベル：3　**種別：**－
タイミング：メジャーアクション
判定値：【意志】　**難易度：**対決
対象：単体　**射程：**15 m
代償：4 MP
効果：泣き落としによってあなたの願いを聞いてもらう特技。
　対象の【意志】と対決を行ない、これに勝利すると、生命に関わらない範囲であなたの願いを聞いてもらうことができる。対象はあなたの願いを叶えようと最大限の努力をする。願い事の内容が生命に関わることなのかについては、GMが判断すること。

心(こころ)の絆(きずな)

レベル：2　**種別：**－
タイミング：オートアクション
判定値：自動成功　**難易度：**なし
対象：単体　**射程：**視界
代償：なし
効果：心と心を通わせることで、一度は消えかけた絆を取り戻す特技。
　対象が取得しているコネクションからひとつを選択する。そのコネクションによる絆効果の使用回数を、１回分回復する。この特技を使用した場合、コネクションひとつをチェックすること。この特技は１シナリオに１回まで使用できる。

暖（あたた）かな気持（きも）ち

レベル：5　**種別**：－
タイミング：オートアクション
判定値：自動成功　**難易度**：なし
対象：自身　**射程**：なし
代償：2 MP
効果：あなたの声に宿る暖かな気持ちは、聞くものすべての心に染み渡りその闘志をよみがえらせる。
　《魂の声援》と同時に使用する。《魂の声援》の対象を、範囲（選択）に変更する。

白馬（はくば）の王子（おうじ）

レベル：3　**種別**：－
タイミング：セットアッププロセス
判定値：自動成功　**難易度**：なし
対象：単体　**射程**：本文
代償：2 MP
効果：ピンチの際に、なぜかあなたの前に都合よく救援が現れることを表わす特技。
　シーンに登場していないキャラクターひとりを、シーンに登場させることができる。対象はこの効果を拒否できる。また、GMはこの効果を却下してもよい。その場合、この特技は使用されなかったことになる。

ゆるぎなき視線（しせん）

レベル：6　**種別**：－
タイミング：メジャーアクション
判定値：自動成功　**難易度**：なし
対象：単体　**射程**：視界
代償：3 MP
効果：あなたのゆるぎなき眼差しは、あらゆる虚像に惑わされずに真実を見抜くことができる。
　対象が次に受ける攻撃のダメージに＋クラスレベルする。この効果はラウンドが終了するか、一度効果を発揮すると失われる。

リセットアップ

レベル：4　**種別**：－
タイミング：メジャーアクション
判定値：自動成功　**難易度**：なし
対象：単体　**射程**：10 m
代償：3 MP
効果：その汚れなき瞳で状況の流れを読み、タイミングを指示することで行動のチャンスを与える特技。
　行動済みとなっている対象を、未行動の状態に戻す。この特技は1シーンに1回まで使用できる。

とどめの言葉（ことば）

レベル：9　**種別：**－
タイミング：ダメージロール
判定値：自動成功　**難易度：**なし
対象：単体　**射程：**10ｍ
代償：4ＭＰ
効果：敵の弱点を知らせ、効果的な一撃を繰り出させる特技。
　対象が行なう攻撃のダメージロールの直前に使用する。そのダメージロールに＋２Ｄ６する。
　あなたは戦いの中で敵の動きを見抜く。そして的確な助言を与えてとどめとなる一撃を作り出すのだ。

決然（けつぜん）たる叫（さけ）び

レベル：7　**種別：**－
タイミング：オートアクション
判定値：自動成功　**難易度：**なし
対象：単体　**射程：**15ｍ
代償：7ＭＰ
効果：決然たる意志を込め、敵の悪行を阻止する叫びを放つ特技。
　対象が判定を行なった直後に使用する。その判定の達成値を＋２あるいは－２する。この特技は１シナリオに３回まで使用できる。

無垢（むく）なる祈（いの）り

レベル：10　**種別：**－
タイミング：オートアクション
判定値：自動成功　**難易度：**なし
対象：単体　**射程：**10ｍ
代償：10ＭＰ
効果：無垢なる魂を持つ者の祈りにより、大いなる力を呼び起こす特技。
　対象が「タイミング：メジャーアクション」の特技を使用した直後に宣言する。その特技の効果に＋クラスレベルする。ただし、効果をダイスロールで求めない特技には効果がない。この特技は１シーンに１回まで使用できる。

魂（たましい）の声援（せいえん）II

レベル：8　**種別：**－
タイミング：常時
判定値：自動成功　**難易度：**なし
対象：自身　**射程：**なし
代償：なし
効果：より強く相手を気遣い、勇気づける言葉を贈る特技。
　《魂の声援》の効果を、[５Ｄ６＋クラスレベル×３] に変更する。

STYLE CLASS

エングレイヴド
ENGRAVED

コンストラクションデータ

▼クラス分類
スタイルクラス

▼能力基本値

体力	：4	理知	：4
反射	：4	意志	：4
知覚	：3	幸運	：5

特技取得

▼初期取得
《禍福流転》を取得し、さらに1レベルからひとつを取得できる。

▼レベルアップ
10レベルまではレベルが上昇するたびに（上昇後の）クラスレベル以下のレベルを持つ特技をひとつ取得できる。

クラス解説

世界の中で極希少な存在を表わすスタイルクラス、それがエングレイヴドだ。エングレイヴドは運命に選ばれてしまった者たちであり、強大な力と、過酷な運命を与えられている。例えば世界でひとりしか観測されていない“契約者（コンストラクター）”のような特別な存在が、このクラスに分類されるのだ。

世界に選ばれたエングレイヴドは、その特別な力を使って世界を変えてゆく。それは自分の人生だけではなく、他人の運命すらも変革する大きな力なのである。

エングレイヴドの力は成長させていくことで、世界の命運を決めかねないほど強大となり得る。その力をどのように使うかを決めるのは、自分自身だ。

●クラス修正表

レベル	1	2	3	4	5
命中	＋1	＋2	＋2	＋3	＋4
回避	＋0	＋1	＋1	＋2	＋2
魔導	＋1	＋2	＋2	＋3	＋3
抗魔	＋0	＋0	＋1	＋1	＋2
行動	＋1	＋1	＋2	＋2	＋3
耐久	＋2	＋5	＋6	＋11	＋14
精神	＋2	＋5	＋6	＋11	＋14
攻撃	＋1	＋2	＋2	＋3	＋3

レベル	6	7	8	9	10
命中	＋4	＋4	＋5	＋5	＋5
回避	＋3	＋3	＋4	＋4	＋4
魔導	＋4	＋4	＋5	＋5	＋5
抗魔	＋2	＋2	＋3	＋4	＋4
行動	＋3	＋3	＋3	＋4	＋4
耐久	＋17	＋20	＋22	＋24	＋25
精神	＋17	＋20	＋22	＋24	＋25
攻撃	＋4	＋5	＋5	＋6	＋6

緊急調達（きんきゅうちょうたつ）

レベル：1　種別：－
タイミング：オートアクション
判定値：【幸運】＋5　難易度：本文
対象：自身　射程：なし
代償：6MP
効果：即座に必要なものを調達する特技。
　あなたが購入判定を行なう直前に使用する。【幸運】を＋5して購入判定を行なう。ただし、《緊急調達》の効果で入手したアイテムは常備化できず、シナリオ終了時にかならず失われる。

特技：エングレイヴド

ここで紹介するのは、エングレイヴドの特技である。神との契約者や神自身の力など表わすエングレイヴドの特技は、世界の法則をゆるがすほどの強大なものである。

世界震撼（せかいしんかん）

レベル：1　種別：－
タイミング：ダメージロール
判定値：自動成功　難易度：なし
対象：単体　射程：15m
代償：5MP
効果：世界そのものの持つ自浄作用により、運命の力で敵を打つ特技。
　対象が行なう攻撃によるダメージロールの直前に使用する。そのダメージロールに＋1D6する。この特技は1ラウンドに1回まで使用できる。
　あなたは世界に大きく動揺をもたらす能力をもつ、選ばれしものなのだ。

禍福流転（かふくるてん）

レベル：1　種別：自
タイミング：オートアクション
判定値：自動成功　難易度：なし
対象：単体　射程：視界
代償：4MP
効果：世界に愛されしエングレイヴドの力で運命を書き換える特技。
　対象が判定を行なった直後に使用する。この特技を使用することで、その判定を振り直させることができる。1回の判定に対して《禍福流転》が使用できるのは1回である。この特技は1ラウンドに1回まで使用できる。

不死鳥の翼

レベル：2　**種別：**－
タイミング：オートアクション
判定値：自動成功　**難易度：**なし
対象：単体　**射程：**視界
代償：なし
効果：世界から力を借りて注ぎ込むことで、死の運命にあるものをわずかに食い止める特技。
　自身を除く対象の戦闘不能、死亡を回復し、【ＨＰ】と【ＭＰ】、バッドステータスを完全に回復する。この特技を使用した場合、コネクションひとつをチェックすること。この特技は１シナリオに１回まで使用できる。

ベネディクション

レベル：1　**種別：**－
タイミング：常時
判定値：自動成功　**難易度：**なし
対象：自身　**射程：**なし
代償：なし
効果：あなたがこの世にたったひとつ、唯一無二に等しい存在として世界の祝福を受けていることを表わす特技。
　取得時に戦闘値からひとつを選択する。選択した戦闘値による判定のクリティカル値を－１する。この効果によるクリティカル値の下限値は９である。

運命の軌跡

レベル：3　**種別：**－
タイミング：オートアクション
判定値：自動成功　**難易度：**なし
対象：単体　**射程：**15ｍ
代償：5ＭＰ
効果：あなたが、わずかながら物事の運命の流れを知ることができることを表わす特技。
　対象が判定を行なう直前に使用する。対象の判定のクリティカル値を－２する。この効果によるクリティカル値の下限値は９である。この特技は１シーンに１回まで使用できる。

血の盟約

レベル：2　**種別：**－
タイミング：オートアクション
判定値：自動成功　**難易度：**なし
対象：自身　**射程：**なし
代償：なし
効果：みずからの血を介して世界から力を借り、代償を軽減する特技。
　あなたが特技を使用する直前に使用する。その特技の代償を－２ＭＰする。ただし、代償は０以下にはならない。なお、任意の【ＭＰ】を消費するような特技に対しては効果がない。この特技を使用した場合、あなたは【ＨＰ】を３点失なう。

気脈回復（きみゃくかいふく）

レベル：5　**種別**：－
タイミング：セットアッププロセス
判定値：自動成功　**難易度**：なし
対象：自身　**射程**：なし
代償：なし
効果：極限の緊張下で、ふっと一瞬だけ気を休めることでわずかに体力と精神力を回復する特技。
【HP】と【MP】を［2D6＋クラスレベル］点回復する。この特技は1シナリオに3回まで使用できる。

契約の証（けいやくのあかし）

レベル：3　**種別**：－
タイミング：マイナーアクション
判定値：自動成功　**難易度**：なし
対象：自身　**射程**：なし
代償：5MP
効果：あなたが何者かと契約し、大いなる力を持つことを表わす特技。契約の対象は神や悪魔かもしれないし、ごく普通の人々かもしれない。あるいは、あなた自身に対してなのかもしれない。
そのメインプロセスの間、あなたが行なう攻撃のダメージ属性を〈光〉、または〈闇〉に変更する。この特技は1シーンに1回まで使用できる。

法則調和（ほうそくちょうわ）

レベル：6　**種別**：－
タイミング：セットアッププロセス
判定値：自動成功　**難易度**：なし
対象：自身　**射程**：なし
代償：5MP
効果：世界そのものの法則と一体となり、敵の機先を制して行動する特技。
あなたは【行動値】に関わりなくそのラウンドで一番最初に行動することができる。もし複数のキャラクターが同じタイミングで行動することになった場合、その中で【行動値】が高いキャラクターから順番に行動すること。

空間歪曲（くうかんわいきょく）

レベル：4　**種別**：－
タイミング：オートアクション
判定値：自動成功　**難易度**：なし
対象：単体　**射程**：15m
代償：6MP
効果：世界そのものの助けを借りて、まるで空間が歪ませたかのようにして遠方の敵を攻撃する特技。
対象が攻撃を行なう直前に宣言する。その攻撃の射程を＋20mする。この特技は1ラウンドに1回まで使用できる。

聖痕共鳴（せいこんきようめい）

レベル：9　**種別**：－
タイミング：オートアクション
判定値：自動成功　**難易度**：なし
対象：自身　**射程**：なし
代償：10 MP
効果：エングレイヴドの力により瞬間的に世界の法則を書き換え、周囲一帯を壊滅に追い込む特技。
攻撃の直前に使用する。その攻撃を「対象：場面（選択）」「射程：視界」に変更する。ただし、その攻撃のダメージは－10される。この特技は1シーンに1回まで使用できる。

聖痕解放（せいこんかいほう）

レベル：7　**種別**：－
タイミング：ダメージロール
判定値：自動成功　**難易度**：なし
対象：単体　**射程**：15 m
代償：5 MP
効果：あなたの持つエングレイヴドとしての力を解放し、そのパワーを分け与える特技。
対象が行なう攻撃によるダメージロールの直前に使用する。対象の行なう攻撃のダメージ属性を〈光〉、または〈闇〉に変更する。この特技は1シーンに1回まで使用できる。

奇跡顕現（きせきけんげん）

レベル：10　**種別**：－
タイミング：オートアクション
判定値：自動成功　**難易度**：なし
対象：本文　**射程**：本文
代償：100 MP
効果：神や悪魔などの高次の存在が持つような、まさしく奇跡の力をあなたが行使する特技。
あなたの願いをひとつかなえる。どの程度のことを可能とするかは、ＧＭと相談すること。ＧＭが許可しなかった場合、この特技を使用しなかったことにしてもよい。この特技は1シナリオに1回まで使用できる。

霊力増幅（れいりよくぞうふく）

レベル：8　**種別**：－
タイミング：セットアッププロセス
判定値：自動成功　**難易度**：なし
対象：自身　**射程**：なし
代償：15 MP
効果：世界から力を分け与えてもらい、霊力を増幅する特技。
このラウンドの間、あなたの使用する特技の効果を＋クラスレベルする。ただし、ダイスで効果を求めないものには、この効果は発揮されない。この特技の使用後、あなたは【ＨＰ】を２Ｄ６点失う。

STYLE CLASS

ノーブル

NOBLE

コンストラクションデータ

▼クラス分類

スタイルクラス

▼能力基本値

体力：3　理知：4
反射：4　意志：4
知覚：4　幸運：5

特技取得

▼初期取得

《所有財産》と《高級装備》を取得し、さらに1レベルからひとつを取得できる。

▼レベルアップ

10レベルまではレベルが上昇するたびに（上昇後の）クラスレベル以下のレベルを持つ特技をひとつ取得できる。

クラス解説

ノーブルは社会的に恵まれた者や気高き魂の持ち主を表わすスタイルクラスである。彼らはその資金で高級な道具をそろえ、使いこなせる。

またノーブルはただ資金を使うだけのクラスではない。彼らはノーブル――貴族として、高貴なるものの役割を果たす精神を持っている。それは弱きを護り、戦う心だ。この力を持つ者の責務を果たすことが、ノーブルの魂であり、力なのである。

なお、ノーブルを取得したからといって、かならず生家、あるいは自身が金持ちである必要はない。貧乏ながら高級な装備を持つ者、あるいは高貴な精神をもつ者などを設定してもよい。

●クラス修正表

レベル	1	2	3	4	5
命中	＋0	＋1	＋2	＋2	＋2
回避	＋0	＋1	＋1	＋2	＋2
魔導	＋1	＋2	＋2	＋3	＋3
抗魔	＋1	＋2	＋2	＋3	＋4
行動	＋1	＋1	＋2	＋2	＋3
耐久	＋2	＋4	＋6	＋8	＋10
精神	＋3	＋6	＋9	＋12	＋15
攻撃	＋0	＋1	＋1	＋2	＋3

レベル	6	7	8	9	10
命中	＋3	＋3	＋4	＋4	＋5
回避	＋2	＋3	＋3	＋3	＋4
魔導	＋4	＋4	＋5	＋5	＋6
抗魔	＋5	＋5	＋6	＋6	＋7
行動	＋3	＋4	＋4	＋4	＋5
耐久	＋12	＋14	＋17	＋19	＋22
精神	＋18	＋21	＋24	＋27	＋31
攻撃	＋3	＋4	＋4	＋5	＋6

所有財産（しょゆうざいさん）

レベル：1　**種別**：自
タイミング：常時
判定値：自動成功　**難易度**：なし
対象：自身　**射程**：なし
代償：なし
効果：あなたが非常に多くの財産を持つことを表わす特技。
　取得することで、あなたは追加で必要常備化ポイントの合計が50点までアイテムを取得することができる。

特技：ノーブル

ここで紹介するのは、ノーブルの特技である。産まれながらの高貴さを備えた彼らは、そうした素質を無駄なく使いこなすさまざまな技術と才能を兼ね備えている。

フィニースジーニアス

レベル：1　**種別**：－
タイミング：オートアクション
判定値：自動成功　**難易度**：なし
対象：単体　**射程**：至近
代償：1MP
効果：あなたがアイテムの使用に長けていることを表わす特技。
　マイナーアクションで「種別：使い捨て」のアイテムを使用する直前に宣言する。そのアイテムを対象のキャラクターに使用できる。

高級装備（こうきゅうそうび）

レベル：1　**種別**：自、ア
タイミング：常時
判定値：自動成功　**難易度**：なし
対象：自身　**射程**：なし
代償：なし
効果：とてつもなく高価な品を所持し、常備化する特技。それが違法の物品であってもあなたは罪に問われない。
　P162の“高級装備”からひとつを選択せよ。このアイテムはひとつしか所持できない。他人に渡してもよい。《高級装備：対魔ライフル》のように記述し、アイテムごとに別の特技として扱う。

ノブレスオブリージ

レベル：2　**種別：**－
タイミング：ダメージロール
判定値：自動成功　**難易度：**なし
対象：単体　**射程：**至近
代償：1 MP
効果：他人のダメージを代わりに受ける特技。
　ダメージロールの直前に使用する。対象が受ける（予定の）ダメージをあなたが受ける。実ダメージ算出の際、防御修正はあなたのものを使用し、さらにクラスレベル点軽減する。1回のメジャーアクションに対して使用できるのは1回までである。

ライトハンド

レベル：1　**種別：**－
タイミング：オートアクション
判定値：自動成功　**難易度：**なし
対象：自身　**射程：**なし
代償：5 MP
効果：忠実な使用人や竹馬の友など、助力者を持つことを表わす特技。
　あなたが判定を行なった直後に使用する。判定の達成値に＋3する。この特技は1シーンに1回まで使用できる。また、あなたは腹心であるエキストラ（P157）をひとつ取得する。
　この特技は腹心のエキストラがシーンに登場していなくても使用できる。

フォーティチュード

レベル：3　**種別：**－
タイミング：オートアクション
判定値：自動成功　**難易度：**なし
対象：自身　**射程：**至近
代償：なし
効果：苦難に耐え抜き、突破する特技。
　実ダメージ算出の際に使用する。あなたに適用される（予定の）実ダメージを0にする。ダメージと同時に与えられるバッドステータスなども打ち消す。この特技を使用した場合、コネクションひとつをチェックすること。この特技は1シナリオに1回まで使用できる。

クィンテセンス

レベル：2　**種別：**－
タイミング：マイナーアクション
判定値：自動成功　**難易度：**なし
対象：自身　**射程：**なし
代償：3 MP
効果：あなたが自分の持つ物品の使い方とその効用を熟知していることを表わす特技。
　使用することで、即座にマイナーアクションで使用する「種別：使い捨て」のアイテムをふたつ、使用できる。

アイテムマスタリー

レベル:5 **種別**:−
タイミング:常時
判定値:自動成功 **難易度**:なし
対象:自身 **射程**:なし
代償:なし
効果:あなたがさまざまな品の取り扱いに長けていることを表わす特技。
あなたが使用する「種別:使い捨て」のアイテムの効果に+クラスレベルする。ただし、効果をダイスで求めないアイテムには、この効果は発揮されない。
一流の人間は一流の品を使いこなすものだ。

財産運用(ざいさんうんよう)

レベル:3 **種別**:−
タイミング:常時
判定値:自動成功 **難易度**:なし
対象:自身 **射程**:なし
代償:なし
効果:あなたが財産運用に長けていることを表わす特技。
あなたは毎プリプレイ時に[クラスレベル+3]点の財産ポイントを得る。
財産ポイントを入手した経緯に関しては、自由に決定してよい。合法な財産運用や労働報酬でも、違法な方法で得たものでもかまわない。

不破(ふわ)なる意志(いし)

レベル:6 **種別**:−
タイミング:オートアクション
判定値:自動成功 **難易度**:なし
対象:自身 **射程**:なし
代償:6MP
効果:決してくじけぬ意志でもって、敵からの攻撃を受け止めきる特技。
実ダメージ算出の際に使用する。あなたが受ける(予定の)実ダメージを[2D6+クラスレベル]点軽減する。この特技は1ラウンドに1回まで使用できる。

ドミネイター

レベル:4 **種別**:−
タイミング:オートアクション
判定値:自動成功 **難易度**:なし
対象:単体 **射程**:15m
代償:6MP
効果:高貴なる者としての矜持と信念をもって号令する特技。
対象が判定を行なった直後に使用する。この特技を使用することで、その判定のダイスのうち片方を振り直させる。この特技は1シナリオに1回まで使用できる。

ライトハンドII

レベル：9　**種別：**－
タイミング：オートアクション
判定値：自動成功　**難易度：**なし
対象：自身　**射程：**なし
代償：7 MP
効果：腹心の助けを借りたり、その助言を思い出すことで起死回生を果たす特技。この特技を取得するには、《ライトハンド》を取得していなければならない。
　あなたが判定を行なった直後に使用する。判定の達成値に＋5する。この特技は1シーンに1回まで使用できる。

高貴(こうき)なる振(ふ)る舞(ま)い

レベル：7　**種別：**－
タイミング：オートアクション
判定値：自動成功　**難易度：**なし
対象：自身　**射程：**なし
代償：6 MP
効果：攻撃に割り込み、離れた味方をかばう特技。
　《ノブレスオブリージ》を使用する直前に使用する。《ノブレスオブリージ》の射程を10mに変更する。
　高貴なる者にはおのずと高貴な振る舞いが身につく。弱者をかばう志はその最たるものだ。

ブルーブラッド

レベル：10　**種別：**－
タイミング：セットアッププロセス
判定値：自動成功　**難易度：**なし
対象：自身　**射程：**なし
代償：5 MP
効果：高貴なる者の矜持にかけて、決して屈することなき魂を持つことを表わす特技。
　そのシーンの間、あなたの〈神〉以外の属性に対する防御修正を＋10し、与えるダメージに＋2D6する。この特技は1シナリオに1回まで使用できる。

ノーブルチャージ

レベル：8　**種別：**－
タイミング：マイナーアクション
判定値：自動成功　**難易度：**なし
対象：自身　**射程：**なし
代償：6 MP
効果：逃げも隠れもせず、ただまっすぐに敵を正面から打ち砕く特技。
　そのメインプロセスの間、命中判定に＋2、ダメージに＋2D6する。この特技は1シーンに1回まで使用できる。
　高貴なる者に小細工は必要ない。ただ一直線に敵を撃ち貫くのみ。

装備 ―アイテム―

アイテムとは?

術者たちは敵も味方もさまざまな武器や防具などのアイテムを使用する。この章は、そんなキャラクターたちが使うアイテムについて書かれている。

常備化ポイントと購入難易度

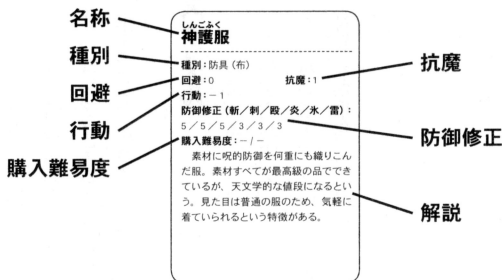
アイテムは持っていなければ使用することはできない。アイテムを購入し常備する手順は次の通りだ。

アイテムにはそれぞれ購入難易度と必要常備化ポイントが設定されている。設定されていない場合は、購入できないか、常備化できないということだ。購入できず、常備化のみが可能である場合は、プリプレイかアフタープレイ中にＧＭの許可を得て、常備化ポイントを消費して、入手と常備化を同時に行なう必要のあるアイテムであることを意味している。常備化ルールおよびアイテムの購入についてはＰ238を参照すること。

特技装備

Ｐ160のアーティファクト装備やＰ162の高級装備のように、特定の特技を取得することで入手できるアイテムを特技装備と呼ぶ。特技装備の中には、購入難易度や必要常備化ポイントが設定されていないアイテムも存在している。これらの特技装備の入手および常備化に関しては特技の指定にしたがうこと。なお、特技装備は他人に譲渡および貸与ができない。

ライフスタイル

ライフスタイルは、キャラクターがどのような経済状況に置かれているか、あるいは生活を営んでいるのかを表わすデータである。取得したライフスタイルの細かい設定に関してはプレイヤーが行なうこと。臨時収入を除くライフスタイルは基本的にひとりのキャラクターにつき、一種類しか取得できない。

［視界］とある場合は、使用者の視界内にいるキャラクターならば誰でも対象にできる。

▼手持ち

武器を持った場合に片手で持てるかどうかが書かれている。「片手」とあった場合は片手で使用できる。別の手でもうひとつの片手で持てる装備を使用できるだろう。

「両手」とあった場合は、両手を使用する。「片手／両手」とあった場合は片手、両手のどちらでも使用できることを表わしている。

■防具

▼回避

【回避値】への修正となる。

▼抗魔

【抗魔値】への修正となる。

▼行動

防具を身につけた時に【行動値】に対してかかる修正。【行動値】修正を適用した結果、【行動値】が0以下になるような防具を装備することはできない。

▼防御修正

防具に存在する項目。防具の場合は、身につけた状態でダメージを受けた際に特定の攻撃属性のダメージから差し引ける数値を表わす。くわしくはP 217を参照すること。

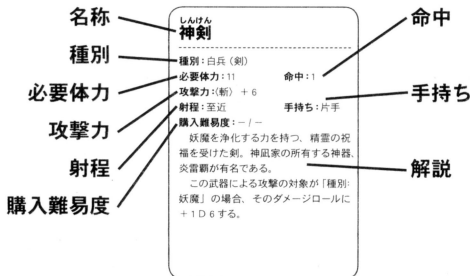
■一般装備・ライフスタイル

▼種別

一般装備のカテゴリーを表わす。“アクセサリ”とあるものはキャラクターひとりにつきひとつしか装備できない。“使い捨て”の場合は、そのアイテムは使用と同時に消費されてしまうものである。

▼解説

アイテムを使用した時の効果、ラウンド進行時に使用するために、必要なアクションなどについて解説されている。

アイテムデータの見方

■共通項目

▼名称

装備の名称である。

▼種別

装備のカテゴリーを表わす。大まかに白兵、射撃、防具、その他に分かれている。

また、種別に“使い捨て”とある装備は使用すると消費される。

種別の後ろにカッコでくくってある部分には、武器であればその武器の種類を、防具であれば、その防具の材質がそれぞれ書かれている。また、特殊な技術で作成されたものの場合、カッコの中には武器の種別と共に、その技術体系が書かれる。

▼購入難易度

スラッシュの左側が購入判定の難易度、右側が常備化に必要な常備化ポイントが書かれている。“－”の場合は設定されていないことを意味している。武器表、防具表などでは購入／常備化と書かれている。

▼解説

装備についての解説が書かれている。装備が特殊な効果を持つ場合はそのことについても書かれている。

■武器

▼必要体力

装備を使用するために必要な【体力基本値】を表わしている。

▼命中

【命中値】への修正となる。

▼攻撃力

攻撃力はその武器のダメージ属性とダメージ修正に分かれている。くわしくはP 215を参照すること。

▼射程

武器の有効射程距離をm単位で表わしている。

［至近］とある場合は、同一エンゲージ内のキャラクターのみを対象とできる。

購入／常備化	解説
－/自動取得	武器を装備していないときのデータとして扱う
3/1	指にはめて拳の破壊力を上げる鉄製の武器
5/1	簡単な作業に使うナイフ類。射程の／の右側が投擲として使用した場合のデータ
7/1	剣道で使用する竹でできた刀
9/1	警察官やガードマンが所持している伸縮式の金属のロッド
11/1	片手用の小剣。魔術儀式に使用されることもある
13/3	細身のしなる剣。突いて使用する剣である
14/4	斬撃と突き両方可能な片手剣。ダメージロールの直前にダメージ属性を決定する
17/7	反った刀身を持つ片刃刀。必要体力の／の右側が両手で持ったときのデータ
20/10	巨大な両手剣。装備している間、防御修正に〈斬〉＋1/〈刺〉＋1/〈殴〉＋1
13/3	木製の棒の先端に、金属製の柄頭を取りつけたもの。相手に叩きつけなぎ倒す
13/3	一般的な槍。必要体力の／の右側が両手で持ったときのデータ
18/8	建築物の解体などに使用される両手で扱う大槌
20/10	戦闘用の斧。必要体力の／の右側が両手で持ったときのデータ
－/30	風の精霊の加護が宿った扇。装備している間、風術師の特技の代償－1MP（最低1）
－/50	刀身に北斗七星が刻まれた投げナイフ。命中と射程の／の右側が投擲として使用した場合のデータ
11/1	強化プラスチック製の盾。装備中、【回避値】＋1、防御修正に〈斬〉＋0/〈刺〉＋0/〈殴〉＋1
18/5	ジュラルミン製の盾。装備中、【回避値】＋1、防御修正に〈斬〉＋2/〈刺〉＋1/〈殴〉＋2
20/5	9mm弾を使用する一般的な拳銃
20/10	矢を固定し、射出する機械式の弓。同一エンゲージ内の対象には攻撃できない
21/11	滑車を用いた構造を持つ洋弓。同一エンゲージ内の対象には攻撃できない
26/13	主に狩猟で使用されるライフル銃。同一エンゲージ内の対象には攻撃できない
－/1000	携行できるミサイル。攻撃は「対象：範囲」となる。100m以内の対象には攻撃できない

購入/常備化	解説
14/4	服の生地の間に鉄片などを縫い込み防御力を向上させた服
15/5	革製のジャケットやコートなど
18/8	防刃素材を使ったジャケットやコートなど
18/8	防弾素材を使ったジャケットやコートなど
18/8	ケブラー繊維や金属プレートで胴を守る防具
23/10	警官隊などが着用する、全身を防御するプロテクター
－/15	魔術師が着用する法衣。装備している間、【魔導値】に＋1する
30/20	金属製の鎧。儀礼用や美術品としての需要がある
－/35	魔術防御が施された服。〈炎〉〈氷〉〈雷〉属性に対する防御修正＋3

●武器表

名称	種別	必要体力	命中	攻撃力	射程	手持ち
素手（すで）	白兵（棍）	0	－2	〈殴〉＋0	至近	片手
メリケンサック	白兵（棍）	3	0	〈殴〉＋0	至近	片手
ダガー／ナイフ	白兵／投擲（剣）	4	0	〈斬〉＋1	至近/10ｍ	片手
竹刀（しない）	白兵（剣）	5	0	〈殴〉＋0	至近	片手
護身用（ごしんよう）ロッド	白兵（棍）	6	－1	〈殴〉＋1	至近	片手
ショートソード	白兵（剣）	8	0	〈斬〉＋2	至近	片手
レイピア	白兵（剣）	9	0	〈刺〉＋2	至近	片手
ロングソード	白兵（剣）	11	0	〈斬〉／〈刺〉＋3	至近	片手
日本刀（にほんとう）	白兵（刀）	15/12	0	〈斬〉＋5	至近	片手／両手
グレートソード	白兵（剣）	18	－1	〈殴〉＋6	至近	両手
メイス	白兵（棍）	12	0	〈殴〉＋2	至近	片手
スピア	白兵（槍）	13/11	－1	〈刺〉＋4	至近	片手／両手
破砕槌（はさいつち）	白兵（棍）	16	－1	〈殴〉＋5	至近	両手
バトルアックス	白兵（斧）	16/13	－2	〈斬〉＋7	至近	片手／両手
風翔扇（ふうしょうせん）	白兵（特殊）	9	－2	〈殴〉＋1	至近	両手
七星宝剣（しちせいほうけん）	白兵／投擲（剣）	6	0/2	〈刺〉＋4	20ｍ	片手
ＦＲＰシールド	白兵（盾）	13	0	〈殴〉＋0	至近	片手
ジェラルミンシールド	白兵（盾）	15	0	〈殴〉＋1	至近	片手
拳銃（けんじゅう）	射撃（銃）	10	－1	〈殴〉＋2	20ｍ	片手
クロスボウ	射撃（弓）	12	0	〈刺〉＋3	45ｍ	両手
コンパウンドボウ	射撃（弓）	14	0	〈刺〉＋4	90ｍ	両手
ライフル	射撃（銃）	16	－1	〈刺〉＋5	100ｍ	両手
携行式（けいこうしき）ミサイル	射撃（特殊）	－	－5	〈殴〉＋10	1000ｍ	両手

●防具表

名称	種別	回避	抗魔	行動	防御修正（斬／刺／殴）
改造服（かいぞうふく）	防具（布）	0	0	－2	2/2/2
レザージャケット	防具（革）	－1	0	－1	3/2/2
防刃（ぼうじん）ジャケット	防具（革）	－1	0	－3	4/3/2
防弾（ぼうだん）ジャケット	防具（革）	－1	0	－3	2/3/4
ボディアーマー	防具（金属）	－1	0	－3	3/3/3
防護（ぼうご）プロテクター	防具（金属）	0	0	－4	4/4/4
法衣（ほうい）	防具（布）	0	1	－1	1/0/0
甲冑（かっちゅう）	防具（金属）	－2	0	－4	6/4/2
対魔護身服（たいまごしんふく）	防具（布）	－1	1	－2	2/2/1

●一般装備表 1

名称	種別	購入／常備化	解説
幸運のお守り	アクセサリ	15/5	幸運を呼ぶお守り。装備している間、あなたの行なう【幸運】判定の達成値を＋1。他のアクセサリと同時に装備できない。
マジックバリアリング	アクセサリ	20/10	魔力障壁を形成する指輪。装備している間、防御修正に〈斬〉＋3/〈刺〉＋3/〈殴〉＋3。「種別：防具」、他のアクセサリとは同時に装備できない。
黒帯（くろおび）	アクセサリ	－/30	優れた体術を収めた証である黒い帯。装備している間、素手の攻撃力に＋2。他のアクセサリとは同時に装備できない。
コールドリング	アクセサリ	40/30	氷の魔力を宿した宝石をあしらった指輪。装備している間、防御修正に〈氷〉＋2。他のアクセサリとは同時に装備できない。
サンダーリング	アクセサリ	40/30	雷の魔力を宿した宝石をあしらった指輪。装備している間、防御修正に〈雷〉＋2。他のアクセサリとは同時に装備できない。
ファイアリング	アクセサリ	40/30	炎の魔力を宿した宝石をあしらった指輪。装備している間、防御修正に〈炎〉＋2。他のアクセサリとは同時に装備できない。
アタックリング	アクセサリ	60/50	身体能力を強化し、命中力を上げる指輪。装備している間、【命中値】＋1。他のアクセサリとは同時に装備できない。
プロテクションリング	アクセサリ	60/50	反射神経を強化し、回避力を上げる指輪。装備している間、【回避値】＋1。他のアクセサリとは同時に装備できない。
マジックリング	アクセサリ	60/50	魔力を強化、増幅する指輪。装備している間、【魔導値】＋1。他のアクセサリとは同時に装備できない。
レジストリング	アクセサリ	60/50	魔法への抵抗力を上げる指輪。装備している間、【抗魔値】＋1。他のアクセサリとは同時に装備できない。

●一般装備表２

名称	種別	購入／常備化	解説
スクリーンリング	アクセサリ	110/100	空間を遮断し攻撃を防ぐ指輪。装備している間、防御修正に〈斬〉＋6/〈刺〉＋6/〈殴〉＋6。「種別：防具」、他のアクセサリとは同時に装備できない。
エキストラ	サービス	15/5	秘書や執事やマネージャー、メイドなど、あなたの仕事や生活をサポートする人間。または犬や猫のようなペットである。エキストラとして扱う。
衣服（いふく）	その他	5/0	フォーマルからカジュアルまで、服装全般のデータ。ものにより値段（購入難易度の高いもの）は大きく変動する。
携帯電話（けいたいでんわ）	その他	2/0	無線通信により移動しながら使用可能な、小型電話機。取得すれば、すぐ電話として使用可能。
装飾品（そうしょくひん）	その他	6/1	ネックレスや腕輪、眼鏡など、身につける小物全般のデータ。材質やブランドにより購入難易度を変えてもよい。
二輪（にりん）	その他	11～15/1～3	自転車やバイクなどの二輪の乗物。車種や性能、ブランドなどで値段は変動する。
四輪（よりん）	その他	12～20/2～5	セダンやバンなどの四輪の乗物。車種や性能、ブランドなどで値段は変動する。
遁甲の外套	その他	15/5	遁甲術により防具を隠す物品。形状は服やマントなど自由に設定可能。装備している防具を異空間に隠す。隠している間、その防具のすべての防御修正は0となる。防具は異空間からいつでも取り出せる。
遁甲の鞘	その他	15/5	遁甲術により武器を隠す物品。形状は服装やマントなど自由に設定してよい。装備している任意の武器を異空間に隠せる。隠している間、その武器は準備できない。武器は異空間からいつでも取り出せる。

●一般装備表３

名称	種別	購入／常備化	解説
解毒剤（げどくざい）	使い捨て	10/5	毒物を無効化する薬品。マイナーアクションで使用することで、使用者の邪毒を回復する。
除痺剤（じょひざい）	使い捨て	10/5	身体のしびれを取る薬品。マイナーアクションで使用することで、使用者のマヒを回復する。
兎の足（うさぎのあし）	使い捨て	20/10	兎の足で作られたお守り。登場判定に失敗した直後に使用。その判定を振り直す。
霊符（れいふ）	使い捨て	20/10	活力を回復させるお札。マイナーアクションで使用することで、使用者の【HP】を１Ｄ６点回復する。
万能薬（ばんのうやく）	使い捨て	20/10	すべての病気に効果がある秘薬。メジャーアクションで使用することで、使用者のバッドステータスをひとつ回復。
霊丹（れいたん）	使い捨て	20/10	服用することで気を調整する丹薬。マイナーアクションで使用することで、使用者の【MP】を１Ｄ６点回復する。
上位霊符（じょういれいふ）	使い捨て	40/30	霊符の効果を高めたお札。マイナーアクションで使用することで、使用者の【HP】を３Ｄ６点回復する。
上位霊丹（じょういれいたん）	使い捨て	60/50	霊丹の効果を高めた丹薬。マイナーアクションで使用することで、使用者の【MP】を３Ｄ６点回復する。
特級霊符（とっきゅうれいふ）	使い捨て	110/100	上位霊符の効果を高めたお札。マイナーアクションで使用することで、使用者の【HP】を４Ｄ６点回復する。
霊薬（れいやく）	使い捨て	110/100	メジャーアクションで同じエンゲージにいる戦闘不能のキャラクターに使用する。対象の戦闘不能を回復、【HP】は１となる。
特級霊丹（とっきゅうれいたん）	使い捨て	160/150	上位霊丹の効果を高めた丹薬。マイナーアクションで使用することで、使用者の【MP】を４Ｄ６点回復する。

●ライフスタイル表

名称	種別	購入／常備化	解説
貧乏（びんぼう）	ライフスタイル	－/0	貧乏な生活をしている。水道や電気、ガスが止められることもしばしばある。
風来坊（ふうらいぼう）	ライフスタイル	－/0	一カ所にとどまらない放浪生活をしている。住む場所を持たない。もしくは住む場所があっても帰ることがまれであり、気の向くままに旅をしている。
中流家庭（ちゅうりゅうかてい）	ライフスタイル	－/1	平凡な生活をしている。金銭的にも特に困窮していない。ただ、すべてがほどほどな生活をしている。あなたは毎プリプレイ時に財産ポイントを１点取得する。この財産ポイントはシナリオ終了時に失われる。
臨時収入（りんじしゅうにゅう）	ライフスタイル	－/2	本業以外の仕事で収入を得た。あなたは毎プリプレイ時に財産ポイントを１点取得する。この財産ポイントはシナリオ終了時に失われる。このライフスタイルは他のライフスタイルと同時に、複数取得できる。
工作員（こうさくいん）	ライフスタイル	－/2	なんらかの組織に所属し、その援助を受けている。あなたは毎プリプレイ時に財産ポイントを２点取得する。この財産ポイントはシナリオ終了時に失われる。
当主（とうしゅ）	ライフスタイル	－/3	何かの流派や一族などの当主、跡取りとして日々を過ごしている。あなたは毎プリプレイ時に財産ポイントを３点取得する。この財産ポイントはシナリオ終了時に失われる。
富豪（ふごう）	ライフスタイル	－/5	裕福な生活をしている。あなたは毎プリプレイ時に財産ポイントを５点取得する。この財産ポイントはシナリオ終了時に失われる。
エグゼクティブ	ライフスタイル	－/7	企業の社長、何かの団体の代表として生活している。あなたは毎プリプレイ時に財産ポイントを７点取得する。この財産ポイントはシナリオ終了時に失われる。
大富豪（だいふごう）	ライフスタイル	－/10	大富豪として想像を絶するほど裕福な生活をしている。あなたは毎プリプレイ時に財産ポイントを10点取得する。この財産ポイントはシナリオ終了時に失われる。

神剣（しんけん）

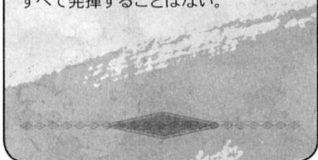
種別：白兵（剣）
必要体力：11　**命中：**1
攻撃力：〈斬〉＋6
射程：至近　**手持ち：**片手
購入難易度：－／－

妖魔を浄化する力を持つ、精霊の祝福を受けた剣。神凪家の所有する神器、炎雷覇が有名である。

この武器による攻撃の対象が「種別：妖魔」の場合、そのダメージロールに＋1D6する。

アーティファクト装備

ここで紹介するのは、アーティファクトが使う、特殊な装備の数々である。アーティファクトの特技《アーティファクト装備》を取得することで常備化できる。これらのアーティファクト装備は、本来であれば妖魔を触れただけで滅ぼすような力を持った武器である。だが、使い手の実力が足りなければその性能をすべて発揮することはない。

閃空槍（せんくうそう）

種別：白兵（槍）
必要体力：13　**命中：**－1
攻撃力：〈刺〉＋7
射程：至近　**手持ち：**両手
購入難易度：－／－

精霊の祝福を受けた槍。凰家が所有する神器、虚空閃が有名である。

この武器による攻撃のクリティカル値を－1する。この効果によるクリティカル値の下限値は9である。

魔石杖（ませきじょう）

種別：射撃（棍）
必要体力：9　**命中：**－1
攻撃力：〈殴〉＋4
射程：至近　**手持ち：**両手
購入難易度：－／－

強大な魔力を蓄積する石があしらわれた杖。身につけた者の魔力を増幅する。ただし、石の力を使うために気を練る必要が発生する。

装備している間、【魔導値】を＋1、【行動値】を－2し、魔法攻撃のダメージに＋2する。

精霊銃（せいれいじゅう）

種別：射撃（銃）
必要体力：9　**命中：**1
攻撃力：〈殴〉＋4
射程：10ｍ　**手持ち：**片手
購入難易度：－/－

精霊が好む材質で作られている拳銃。弾丸の代わりに精霊を射出する。
マイナーアクションを使用することで、そのメインプロセスの間、この武器のダメージ属性を〈神〉以外の任意のものに変更することができる。この効果は1シーンに1回まで使用できる。

神鋼斧（しんこうふ）

種別：白兵（斧）
必要体力：16　**命中：**－2
攻撃力：〈斬〉＋10
射程：至近　**手持ち：**両手
購入難易度：－/－

神世の時代に使われたといわれる、解析不明の金属を使って作られた斧。この斧できられた者は、魂を奪われるような錯覚を覚えるという。
この武器による攻撃のダメージで1点でも実ダメージを与えた場合、さらに放心を与える。

呪念弓（じゅねんきゅう）

種別：射撃（弓）
必要体力：14　**命中：**－1
攻撃力：〈刺〉＋7
射程：30ｍ　**手持ち：**両手
購入難易度：－/－

呪力の宿った矢と、それを射出するための弓である。弓には呪いに対する防御結界が張られており、矢の邪念を外に漏らさない。
この武器による攻撃で対象に1点でも実ダメージを与えた場合、さらにそのラウンドの間、対象が行なう防御判定の達成値を－2する。

自在鞭（じざいべん）

種別：白兵（鞭）
必要体力：11　**命中：**0
攻撃力：〈殴〉＋5
射程：10ｍ　**手持ち：**片手
購入難易度：－/－

不思議な手触りの材料で作られた棒。だが、気を通す、あるいは精霊を取り憑かせることで軟化し、鞭を作り出して使用者の意のままに操ることができる。
マイナーアクションを使用することで、そのメインプロセスの間、この武器のダメージ修正を＋3する。

<ruby>対魔<rt>たいま</rt></ruby>サブマシンガン

種別：射撃（銃）
必要体力：9　**命中：**－１
攻撃力：〈刺〉＋４
射程：20ｍ　**手持ち：**片手
購入難易度：－／－

対妖魔用の弾丸を使用するために改造されたサブマシンガン。

この武器による攻撃の対象は範囲（選択）となり、同一のエンゲージには攻撃できない。

高級装備

ここで紹介するのは、ノーブルが使う、特別な装備の数々である。これらはノーブルの特技《高級装備》を取得することで常備化できる。

これらの高級装備は、基本的に完全受注生産の一品ものだ。そのため、値段はヘタな邸宅よりも高く、しかも金を積めば買えるというものではない。

<ruby>対魔<rt>たいま</rt></ruby>ライフル

種別：射撃（銃）
必要体力：10　**命中：**0
攻撃力：〈刺〉＋７
射程：100ｍ　**手持ち：**両手
購入難易度：－／－

対妖魔用の弾丸を使用するために改造されたスナイパーライフル。

マイナーアクションを使用することで、そのメインプロセスの間、この武器による攻撃の命中判定の達成値を＋１する。ただし、装備している間、【行動値】を－10する。同一のエンゲージには攻撃できない。

<ruby>銘刀<rt>めいとう</rt></ruby>

種別：白兵（刀）
必要体力：15／11　**命中：**－１
攻撃力：〈斬〉＋７
射程：至近　**手持ち：**片手/両手
購入難易度：－／－

名のある刀鍛冶が打ったという日本刀。実戦で幾度も使われ、多くの命を断ってきた。

この武器による攻撃の命中判定でクリティカルした場合、そのダメージロールに＋１Ｄ６する。必要体力の／の右側が両手で持ったときのデータ。

S級回線使用証（きゆうかいせんしようしよう）

種別：アクセサリ
購入難易度：－／－

あらゆる事に優先して、軍事衛星やインターネット、警察などを利用することができる証書あるいはアクセスコード。

あなたの行なう情報収集判定の達成値を＋2する。この効果は1シナリオに3回まで使用できる。他のアクセサリと同時に装備できない。

神護服（しんごふく）

種別：防具（布）
回避：0　**抗魔：**1
行動：－1
防御修正（斬／刺／殴／炎／氷／雷）：5／5／5／3／3／3
購入難易度：－／－

素材に呪的防御を何重にも織りこんだ服。素材すべてが最高級の品でできているが、天文学的な値段になるという。見た目は普通の服のため、気軽に着ていられるという特徴がある。

高品質武器（こうひんしつぶき）

種別：その他
購入難易度：－／－

所持している武器ひとつを、高度な材質や技術で作られたものにする。

プリプレイに、常備化している武器からひとつを選択する。その武器の攻撃力を＋2する。この効果は3個まで（つまり＋6まで）重複する。

パワードアーマー

種別：防具（金属）
回避：－3　**抗魔：**－3
行動：－5
防御修正（斬／刺／殴）：7／7／7
購入難易度：－／－

各国の軍が試験運用中の、最新鋭パワーアシストアーマー。あまりの重量に動きは鈍重になるものの、装備者の身体能力を向上する機構を持つ。さらに衛星とリンクして周囲の最新の情報を装備者に伝える機能もある。

装備している間、【知覚】判定の達成値に＋2。また、物理攻撃のダメージに＋2する。

光の女王

種別：その他
購入難易度：－／－

巨大なダイヤモンドを中心に、高級な宝石をふんだんにあしらったペンダントを持っている。その配置は特殊な方陣をえがき、着用者に幸運をもたらすという。

所持しているキャラクターが判定を行なう直前に宣言することで、その判定の達成値を＋2する。この効果は1シナリオに3回まで使用できる。

高品質防具

種別：その他
購入難易度：－／－

所持している防具ひとつを、高度な材質や技術で作られたものにする。

プリプレイに、常備化している防具からひとつを選択する。その防具の〈斬〉〈刺〉〈殴〉に対する防御力を＋2する。この効果は3個まで（つまり＋6まで）重複する。

秘薬・霊湯

種別：使い捨て
購入難易度：－／－

特殊な製法で作られた薬品や薬湯。その技術は錬金術と仙術が融合したものだと言われている。服用すればたちどころに体調を整えてくれる。

マイナーアクションで使用することで、使用者が受けているバッドステータスをすべて打ち消し、【MP】を4D6点回復する。

高品質薬品

種別：その他
購入難易度：－／－

所持している薬品類をすべて、高度な材質や技術で作られたものにする。

あなたが常備化しているすべての「種別：使い捨て」のアイテムの効果に＋2する。ただし、効果をダイスで求めないアイテムには、この効果は発揮されない。この効果は3個（つまりあなたの常備化しているすべての「種別：使い捨て」のアイテムの効果を＋6する）まで重複する。

風の聖痕RPG

RULE SECTION

ルールセクション

Standard RPG System

行為判定ルール

行為判定とは

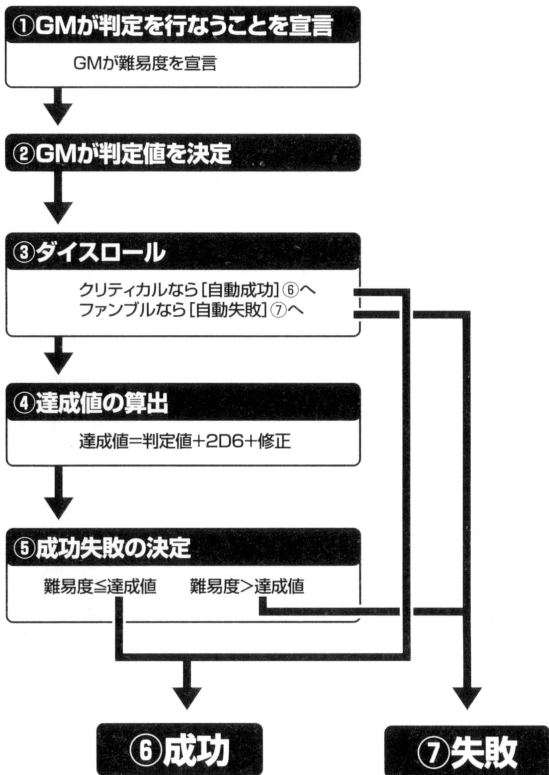
小説の中で、主人公をはじめとしたキャラクターたちが取った行動が、どうなるのかを決定するのは作者だ。それでは、『風の聖痕RPG』ではそれを決定するのは誰なのだろうか？『風の聖痕RPG』で行動の成否を決定するためのルール。それが行為判定なのである。

なお、以降の文中で〝判定する〟、〝判定を行なう〟とあった場合、行為判定を行なうという意味である。行為判定は、GMがキャラクターの行動に行為判定が必要だ、と考えた場合に初めて行なうことができる。

行為判定の手順

GMが判定することを決定した場合、行為判定は、左の図の流れで行なわれる。ここでは、判定中に使用される各用語と行為判定の方法について解説する。

●行為判定の手順
①GMが判定を行なうことを宣言
GMが難易度を宣言
②GMが判定値を決定
③ダイスロール
クリティカルなら[自動成功]⑥へ
ファンブルなら[自動失敗]⑦へ
④達成値の算出
達成値=判定値+2D6+修正
⑤成功失敗の決定
難易度≦達成値
難易度>達成値
⑥成功
⑦失敗

難易度

［難易度］は、行なう行為の難しさを表わす指標となる数値だ。データやルールなどによって自動的に決定される時もあれば、GMが任意に決定する場合もある。難易度以上の達成値を出すことができれば、行為判定は成功となる。なお、GMは難易度を特に告げず、PCの達成値のみを求めてもよい。

難易度と行為のイメージ表

難易度	行為のイメージ
6～8	簡単な行為
9～11	普通は成功する行為
12～15	難しい行為
16～	極めて難しい行為

判定値

［判定値］とは、判定に使用する能力ボーナスや戦闘値のことである。GMは【理知】や【命中値】などのように判定に使用する判定値を決定し、プレイヤーに伝えること。

プレイヤーは特技や装備などの修正を行なった最終的な判定値をGMに宣言せよ。

ダイスロール

プレイヤーは、２Ｄ６を振る。この時に振った２Ｄ６がクリティカル値以上だった場合はクリティカルが発生する。それに対して、２Ｄ６がファンブル値以下だった場合はファンブルが発生する。

クリティカル

振ったダイスの目がクリティカル値以上だった場合、その判定は［自動成功］となる。［自動成功］が成立したら、判定は自動的に成功となる。以降の処理は行なわれない。よって、達成値を算出する必要はない。クリティカル値は12である。クリティカル値は特技や装備などによって減少することもある。

ファンブル

振ったダイスの目がファンブル値以下だった場合、その判定は［自動失敗］となる。［自動失敗］が成立したら、判定は自動的に失敗となる。以降の処理は行なわれない。よって、達成値を算出する必要はない。ファンブル値は2である。

達成値

ダイスロールを行ない、クリティカルもファンブルも発生しなかったら、出た目に判定値と修正を加える。これが判定がどの程度うまくいったのかを表わす数値である。

この数値を［達成値］と呼ぶ。

達成値＝判定値＋ダイスの出目＋修正

行為の成否を決定

算出された達成値と難易度を比べる。結果、達成値が難易度以上であった場合、行為判定は成功となる。難易度未満であった場合、行為判定は失敗となる。

難易度　達成値　＝　行為判定成功

難易度　達成値　＝　行為判定失敗

行為判定の終了

行為判定は、これで終了となる。ＧＭは、プレイヤーの出した結果を見て、その結果に合わせて行為の成否を演出すること。クリティカルやファンブルの場合は、失敗や成功をより強調して演出するとよいだろう。

修正を与える

ＧＭは、状況に応じて難易度、判定値、達成値などに修正を行なうことができる。

修正は-3～+3程度の範囲で行なうこと。

この範囲を超えてしまうような修正を行なうと、ダイスひとつ分の期待値（3.5である）を上回ってしまい、判定を行なう意味それ自体を失わせる可能性があるためだ。

対決による判定

［対決］とは、行為を行なうキャラクターに対して、別のキャラクターがそれを妨害した場合に発生するルールだ。

わかりやすい例といえるのが、戦闘における命中判定だろう。攻撃を行なう者、そしてそれを避ける者の対決となるわけだ。なお、命中判定についてはP214を参照すること。

アクションとリアクション

対決を行なう場合、それに関わるキャラクターは［アクション側］と［リアクション側］に分けられる。アクション側は能動的に行動を行なうキャラクター、リアクション側はアクション側に対応して行動を行なうキャラクターである。

前述の例でいえば、攻撃を行なうのがアクション側、避けるのがリアクション側なのだ。

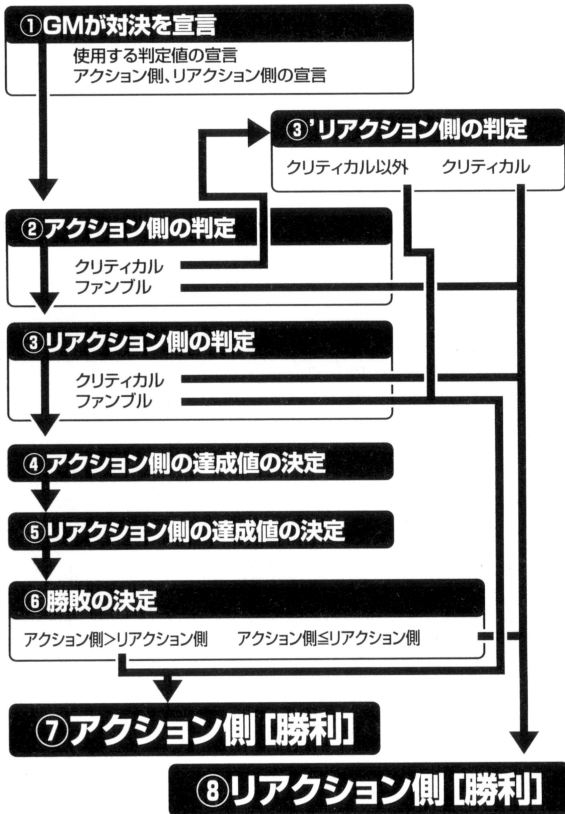
対決はアクション側、リアクション側の順番に判定を行なう。判定値や修正値などは通常の行為判定と同じようにGMが決定する。続いてアクション側、リアクション側の順番で必要な判定を行ない、達成値を算出する。
もし、対決でどちらがアクション側か決定できないことがあったなら、先に言い出した方をアクション側とすればよいだろう。

判定ができない

リアクション側が何らかの理由で判定が行なえないことがある。
その場合のリアクション側の達成値は、判定値に特技や装備などによる修正を行なったもので算出される。

勝利

両者の達成値が確定したら、対決の勝敗を決定する。対決では、より高い達成値を出した方が［勝利］したものとされ、勝利したキャラクターの行為が採用される。
アクション側の達成値が高ければ、行なおうとした行為に成功したことになる。その行為が攻撃なら、それは命中するわけだ。
リアクション側の達成値が高ければ、アクション側の行なおうとした行為を妨害し、その

●対決の手順
①GMが対決を宣言
使用する判定値の宣言
アクション側、リアクション側の宣言
③'リアクション側の判定
クリティカル以外
クリティカル
②アクション側の判定
クリティカル
ファンブル
③リアクション側の判定
クリティカル
ファンブル
④アクション側の達成値の決定
⑤リアクション側の達成値の決定
⑥勝敗の決定
アクション側>リアクション側
アクション側≦リアクション側
⑦アクション側［勝利］
⑧リアクション側［勝利］

影響を受けなかったことになる。攻撃されたのであれば、その攻撃を避けるわけだ。

リアクション優先

対決で互いの達成値が等しい場合、リアクション側が［勝利］したものとする。

これを〝リアクション優先の法則〟と呼ぶ。

クリティカル

アクション側がクリティカルを発生させた場合、リアクション側がクリティカルを発生させない限り、アクション側の［勝利］となる。逆にリアクション側もクリティカルであった場合は、〝リアクション優先の法則〟により、リアクション側の勝利となる。

ファンブル

アクション側がファンブルした場合は、リアクション側は判定を行なう必要はない。

逆にリアクション側がファンブルした場合は、アクション側の勝利となる。

解説：行為判定と対決

このコラムでは、サンプルキャラクターの“炎の運び手（P 38）”と“水乙女（P 42）”を使用して、行為判定と対決を解説している。

GM：それでは、キミたちふたりはとある妖魔を追っているところなのだが、妖魔は怪しげな術を使って、キミたちを捉えてしまったというピンチから始まる。四方八方がゴムのような弾力のある壁で遮られているのがわかる。膨らませた風船の中にいるような感じだ。
炎の運び手：GM、出る方法は何かあるの？
GM：とりあえず、3つの方法がある。ひとつは、この風船に攻撃を行なって破壊する。もうひとつは妖魔と【魔導値】同士の対決に勝利して、術を破る。最後に、何もせずに妖魔の動きを待つ。
炎の運び手：何もしないってのは却下だな。このキャラクターに合わない。
水乙女：そうでしょうね。GM的には、おすすめの方法はありますか？
GM：妖魔と【魔導値】同士の対決を行なって術を破る、かな。
水乙女：【魔導値】ですか。それなら、私が担当するのが適切でしょうね。
炎の運び手：なあに俺だってやれる。任せろ！　クリティカルが出るかもしれないしな。
水乙女：……まあ、やるだけやってみたら？
炎の運び手：よしGM、こっちがアクション側でいいのか？
GM：そうだね。妖魔がリアクション側になる。
炎の運び手：では、俺の【魔導値】が4でダイスをふたつ振って、出目を合計するっと……出目は8。合計して達成値は12だ。
GM：妖魔の【魔導値】は6なので出目が3以上で勝ち……出目が9で達成値は15。余裕でこっちの勝利だね。
炎の運び手：くそう、負けた。
水乙女：この脳筋（ボソリ）。じゃあ今度は私が【魔導値】で対決する。
GM：OK。判定をどうぞ。そういえば、絆効果（P 228）は使うかね？
水乙女：クリティカル値を下げるのは、魅力的ですけど。ここはそのままいきますよ。【魔導値】が7で……やったー、出目は6ゾロ、クリティカル。
GM：うっそ、まぁこっちもクリティカルを出せばいい話よ。どりゃ、よしクリティカル!!
水乙女：え〜〜、酷くないですか？
GM：いや、別に。リアクション側優先だから、こっちの勝利ということでいいかな？
水乙女：いえいえ、《禍福流転》（P140）を使用します。1ラウンドに1回しか、使用できない特技ですが、ここは使用できますか？
GM：ぬぐぅ、このシーンが終了するまでもう使用できないことにしますが、使用できるとします。え〜と、こっちのダイス、ふり直し？
水乙女：ふり直しお願いいたします。
炎の運び手：おお、敵に回すと、むちゃくちゃむかつくが味方だと心強い力だなぁ。
GM：よいしょ……二回連続で6ゾロなんかでねぇよ。え〜と、風船を破壊できますよ。
水乙女：それでは、両手で刀印を切って、その指先から高圧で噴出した水流が切り裂いていくという演出でお願いします。
GM：ピシピシと鋭い水の鞭が空間を切り裂いていく。やがて、風景は元に戻るよ。

ゲームの進行

セッション全体の流れ

『風の聖痕ＲＰＧ』では、一回のセッション（ゲームをプレイすること）をゲーム準備期間であるプリプレイ、実際にゲームを遊ぶメインプレイ、キャラクターの成長やゲームの後片づけを行なうアフタープレイに分けている。

メインプレイは、さらにオープニング、ミドル、クライマックス、エンディングの４つのフェイズに分かれている。そして、おのおののフェイズは複数のシーンによって構成される。［シーン］とは、ひとつの場面を表わすゲーム内の時間単位である。実際のゲームはこのシーン単位で進行していく。シーンについてくわしくはＰ183で解説する。

それでは、実際のセッションの手順にしたがって、ルールやどのように遊ぶべきかについて解説していこう。

●ゲームの流れ

プリプレイ

↓

メインプレイ

・オープニングフェイズ
　・シーン1
　・シーン2
　・
　・
　・
・ミドルフェイズ
・クライマックスフェイズ
・エンディングフェイズ

↓

アフタープレイ

プリプレイ

プリプレイでは、ゲームの準備を行なう。そこで、当日までの準備、そしてプレイ当日のプレイヤーとGMが集合し、実際に遊び始めるまでの準備について解説する。

GMの準備

ゲームマスター（GM）の準備について解説する。GMは、セッションの為さまざまな準備をセッション開始までに終えなければならない。セッションをうまく進行するためにしっかりと準備をしよう。

そして、もっとも重要なのはメンタル面での準備である。つまり、これから『風の聖痕RPG』を楽しもう、参加するプレイヤーたちを楽しませようという気持ちを持ってもらいたい。人間、何となくやる場合と、明確な目的を持ってやる場合は、成果に大きな違いがある。

このゲームは、楽しく遊ぶことのできるゲームである。それでも何となく遊ぶだけではなく、楽しもうと思って遊ぶ場合では、楽しさの質、総量ともに大きな違いがある。そして、誰かを貶めたり、辱めたり、誰かを傷つけるためにこのゲームを用いてはならない。これは絶対だ。

ルールブックを読む

まずはしっかりと本書を読むこと。ＧＭはこの本を通読して、どのルールがどのあたりにあるのかを確認しておくこと。

シナリオを作成する

ＧＭが実際にゲームを行なう上でもっとも重要なのが、シナリオの作成である。とはいうものの最初は本書に掲載されているシナリオ（Ｐ318）を遊んでみることをお奨めする。

用具の準備

Ｐ11を参照し、そこに掲載されているシート類などを用意する。

当日の準備

それでは、セッション当日、参加者が集合してから、メインプレイの直前までにどのような準備が必要になるのだろうか。そのことについて解説しておこう。

今回予告の発表

ＧＭは用意した今回予告を読み上げる。このセッションで遊ぶシナリオについてプレイヤーたちにいい意味での先入観を持ってもらうのが狙いである。今回予告についてはＰ270でくわしく解説している。

ＰＣの作成

ＧＭはすべてのプレイヤーに指示して、その日のセッションに使用するキャラクターを作成してもらう必要がある。

すでにＰＣの作成が済んでいるのなら、キャラクターシートに記入されたデータを確認し、記入漏れやミスが発生していないかを確認しておくこと。

続いて、各プレイヤーにレコードシートを配布し、この段階で記入できるものを記入してもらう。この段階で記入可能なのは次の項目である。

レコードデータ

今日の日付や参加者の名前、担当するＰＣの名前などを記入する。

ＨＰの記入

【耐久力】を書き込むこと。これがＨＰの最大値である。ゲーム開始時のＨＰは【耐久力】

に等しい。セッション中にＨＰが回復することがあってもＨＰは【耐久力】を超えることはない。ＨＰの最低値は０である。

ＭＰの記入

【精神力】を書き込むこと。こちらはＭＰの最大値である。ゲーム開始時のＭＰは【精神力】に等しい。セッション中にＭＰが回復することがあってもＭＰは【精神力】を超えることはない。ＭＰの最低値は０である。

席順の決定

ここで、席順を変更しよう。ＧＭは、テーブルの長辺の真ん中辺りに座ること。短辺の部分、いわゆるお誕生日席に座らない方がよい。これはセッションをうまく進行するちょっとしたコツだ。できるだけ実現して欲しい。

プレイヤーの座り順に関しては、ＧＭが任意に決定してよい。基準が必要であればＧＭの左隣からＰＣの【行動値】の高い順番に座ればよいだろう。

セッションシートへの記入

ＧＭは、セッションシートにシナリオ名と今日の日付、ＧＭ名などを記入する。その後、各プレイヤーにセッションシートを渡してＰＣのデータを記入してもらうこと。

自己紹介

各プレイヤーにみずからのＰＣの紹介をしてもらおう。今日、一緒に戦う仲間のことを少しは知っているべきだろう。

ＰＣ間コネクションの決定

物語において登場人物同士がまったく無関係な赤の他人という状況はまずない。たとえ物語の開始時には無関係でも、物語が進行する途中で、何らかの関係が直接的、あるいは間接的にでも結ばれるものである。

これを表現するのがＰＣとＰＣの間に結ばれるコネクションである。これをＰＣ間コネクションという。なお、ＧＭは、シナリオの構想や予想される展開などに合わせてどのＰＣとＰＣの間にコネクションを結ぶか決定してよい。特にないのなら、自分の左隣りに座るプレイヤーのＰＣと結べばよいだろう。邂逅表（Ｐ55）をＲＯＣして互いのＰＣの関係を決定すること。邂逅表をＲＯＣするのはコネクションを〝持つ〟キャラクターのプレイヤーだが、〝持たれる〟側のプレイヤーにもＰＣ同士の関係について了承を得ること。結んだ相手の名前、およびその関係をレコードシートのコネクション欄に記入する。

こうして結ばれたコネクションは、危急のさいに〝絆効果〟としてＰＣを救う力となる。くわしくはＰ228を参照のこと。

メインプレイ

メインプレイでは、実際にシナリオを使用してゲームを遊ぶことになる。メインプレイは前述したように四つのフェイズに分かれている。そして、それぞれのフェイズは、複数のシーンによって構成される。
そこで、最初にシーンについて解説する。

シーン

『風の聖痕ＲＰＧ』では、ゲームはシーンと呼ばれるゲーム内の時間単位で進む。
シーンとは、分かりやすくいえば、映画やＴＶドラマなどのひとつひとつの〝場面〟のことである。セッションは〝場面〟の連続であり、シナリオとはシーンをつなげるための情報なのだ。もちろん、ＧＭはセッションの進行に合わせて、シナリオに用意されていないシーンを創ってもよいし、プレイヤーも必要があれば、シーンの作成をＧＭに依頼してもよい。
なお、どのようなシーンを作成するかの最終的な決定権は、ＧＭが持っている。

登場と退場

シーンに参加するためには、そのシーンに［登場］する必要がある。シーンは、舞台のようなものである。舞台に上らなければ役者（ＰＣ）は何もできない。

その逆に、シーンから去ることを［退場］と呼ぶ。キャラクターは、ＧＭの許可を得られれば、いつでもシーンから退場できる。

ＧＭはシーンに誰が登場しているか、任意に決定できる。もちろん、必要であればシーンの途中に登場してもらう（させる）こともできるし、登場しているキャラクターを退場させるのも任意に決定できる。

登場判定

ＧＭに登場を指定されなかったＰＣがシーンに登場するためには【幸運】判定に成功する必要がある。これを登場判定と呼ぶ。

基本的な登場判定の難易度は10とする。もちろん、ＧＭはシーンの状況から判断して、難易度を任意に変更できる。

みずからがコネクションを持っているキャラクターがシーンに登場している場合は、登場判定の達成値に+2する。なお、ふたり以上コネクションを持っているキャラクターが登場していても修正は重ならない。

登場判定のタイミング

登場判定は、いつでも行なえる。ただし、［登場］するためにはＧＭの許可を得る必要がある。また、登場判定は基本的に1シーンにつき1回しか行なえない。

シーンの進行

シーンは次のような手順で進行される。

シーンプレイヤーの指定

ＧＭは、そのシーンの主役となるキャラクターを指定する。これを［シーンプレイヤー］と呼ぶ。ＧＭはシーンの開始時にシーンプレイヤーが誰であるのかを宣言すること。シーンプレイヤーは登場判定を行なう必要はない。自動的にシーンに登場できる。

シーンの開始

ＧＭは、まずシーンの開始を宣言し、そのシーンの行なわれる場所とその目的について簡単に解説する。これは、その後に登場するかどうかの判断材料になるからだ。

同行者の指定

シーンプレイヤーは現在一緒に行動しているＰＣを指定して同時に登場できる。これを［同行者］と呼ぶ。同行者は相手の了承が得られれば何人でも構わない。もちろん、ＧＭは行なわれるシーンの都合に合わせて同行者を認(みと)めたり、認めなくてもよい。なお、ＮＰＣと同行

できるかどうかはGMが任意に決定してよい。

PCの登場希望

シーンに登場することを希望するPCは、GMの許可を得て、登場判定を行なう。成功したらシーンに登場したものとする。

登場チェック

自分のPCがシーンに登場したら、レコードシートの経験点欄へのチェックを行なう。

シーンの演出

GMはそのシーンに必要なだけの演出と処理を行なうこと。

シーンの終了

GMは、いつでもシーンの終了を宣言できる。シーンを終了させたら、［舞台裏の処理］を行なう。続いて、シナリオの進行にしたがって次のシーンプレイヤーを決定する。そして、次のシーンに移る。

マスターシーン

シーンの中には、シーンプレイヤーの存在しない演出が主体となるシーンがある。これをマスターシーンと呼ぶ。マスターシーンでは、誰も登場させないということを含めて、登場するキャラクターをGMが任意に決定できる。

舞台裏の処理

舞台裏の処理には、［コネクションの取得］と［ＨＰ、ＭＰの回復］のふたつがある。

コネクションの取得

シーンに登場したＰＣは、コネクションを新たに結べる。ただし、コネクションの対象となる人物が、ＰＣの場合は担当しているプレイヤーの、ＮＰＣの場合はＧＭの、許可がそれぞれ必要になる。結ぶことができるコネクションの数は、ひとりのキャラクターにつき、最大で七つまでである。キャラクター作成時に三つ、ＰＣ間のコネクションがひとつあるため、基本的にはセッション中に三つまでのコネクションを新たに取得できるのだ。

ＨＰ、ＭＰの回復

シーンに登場しなかったＰＣは、代わりに【ＨＰ】、もしくは【ＭＰ】を１Ｄ６だけ回復できる。ＧＭは各シーンを終了させる度に、登場していないＰＣに対して、回復の指示を行なうこと。

オープニングフェイズ

オープニングフェイズは、このゲームにおける導入部分である。つまり、キャラクターが登場して、シナリオで扱われる事件に関わるまでがオープニングフェイズだ。

ミドルフェイズ

ミドルフェイズはシナリオで語られる事件の中盤であり、物語が進行するフェイズである。他のＰＣたちとの出会い、事件によって発生するさまざまなイベントや妖魔などのエネミーとの遭遇を経て、ＰＣたちはクライマックスへと至る。ミドルフェイズの進行はシナリオの内容によって大きく変わる。

クライマックスフェイズ

シナリオにおける真の敵、コンピュータＲＰＧなどにおけるボスキャラとの戦いがクライマックスフェイズである。むろん、アクションでなければならないわけではない。

クライマックスでの登場判定

クライマックスフェイズでは、ＰＣが登場できるかどうかはＧＭが任意に決定して構わない。登場判定のルールは停止され、希望者はシーンに登場できる。

エンディングフェイズ

エンディングフェイズは、セッションのエピローグに相当し、後日談や報酬などの受け渡しが処理される。

どのようなシーンになるかは、実際のセッションの内容によるだろう。

メインプレイの終了

これで、メインプレイ（狭義的なセッション）は終了し、アフタープレイに移る。

アフタープレイ

ＧＭがゲームの終了を宣言したところで、今日の物語は幕を閉じることになる。
そして、アフタープレイが開始される。アフタープレイでは、プレイヤーたちに経験点を配布したり、後片づけをするなどゲームを終えるためのさまざまな作業を行なう。

ダメージの消去

死亡していないキャラクターの【ＨＰ】や【ＭＰ】は完全に回復する。セッション中に受けたダメージは次回のセッションには引き継がれない。

コネクションの消去

このタイミングでセッション中に得たコネクションは失われる。これはＰＣとそのコネクションとの関係が終了したことを意味するのではない。あくまでも今回、クローズアップさ

れていたそのコネクションとの関係が整理されたというだけのことだ。もし次回にもそのコネクションが重要なキャラクターとして登場するなら、再びそのコネクションを得ることもあるだろう。また、経験点を消費することで、コネクションを常備化できる。

アイテムの回復

常備化されているアイテムは、セッション中に消費、破壊、喪失しても、アフタープレイの終了と同時に回復する。

アイテムの消去

セッション中に得たアイテムのうち常備化（Ｐ236を参照）されていないものは、アフタープレイの終了と同時に失われる。

経験点の配布

ＧＭは、Ｐ195の〝経験点の配布〟、Ｐ273を参照し、プレイヤーおよびＧＭに経験点を配布する。

後片づけ

経験点の配布まで終われば、後は使用した会場の後片づけである。次回以降のセッションでも家主が快く利用させてくれるようにきちんと片づけを手伝うこと。会場が公共施設であればその施設の規則にしたがうこと。

キャラクターの成長

プレイヤー、あるいはGMは、みずからが得た経験点をキャラクター（PC）に対して消費して、そのキャラクターを成長させたり、新しい武器(ぶき)や防具(ぼうぐ)、その他アイテムを入手したり、コネクションを常備化させることができる。

プレイヤーあるいはGMが得た経験点は、そのプレイヤーが担当しているキャラクターであるなら、どのPCに対して使用してもよい。経験点はキャラクターではなく、プレイヤー、あるいはGM個人(こじん)に与(あた)えられている。

経験点は一度消費したらなくなってしまう。その卓のGMに依頼(いらい)してレコードシートやセッションシートの経験点欄を書き換(か)えてもらうこと。このように消費した経験点を示(しめ)すシート類はキチンと保管(ほかん)しておくことをおすすめする。

なお、経験点の消費はGMの許可さえ得られれば、いつ行なってもかまわない。

経験点の使い方

経験点を消費することで、何ができるのかについて解説する。

術者レベルの上昇

経験点を所定の点数だけ消費することで、キャラクターの術者レベルを上昇できる。術者レベルを上昇させることで、キャラクターはより強い力を発揮するようになる。術者レベルは、キャラクターの持つすべてのクラスのクラスレベルの合計値である。よって、術者レベルを1レベル上昇させることで、持っているクラスのうちどれかひとつのクラスレベルを1レベルを上昇させるか、新しいクラスを取得できる。

経験点が消費できるのであれば、一度に2レベル以上術者レベルを上昇させても構わない。

クラスレベルの上昇

術者レベルを上昇させると、そのキャラクターの持っているクラスのひとつを選択して、そのクラスのクラスレベルを1レベルを上昇させること。

・特技の取得

特技取得の追加取得の項目に書かれている特技を取得できる。ただし、特技の種別によっては取得に制限がかかる場合がある。

・自動取得特技

特技の取得に必要なクラスレベルを満たしていて、特技の種別が〝自〟となっている特技は自動的に取得される。

・ビルトイン特技

特技の種別が〝ビ〟となっている特技はキャラクター作成時にそのクラスを取得しているキャラクターにしか取得できない。

クラスの取得

術者レベルが上昇することで、トライブクラス以外のクラスを新規(しんき)に取得できる。ただし、ひとりのキャラクターが保持(ほじ)できるクラスは最大で三種類である。つまり、すでに三つのクラスを持っているキャラクターは、クラスを取得できない。新しいクラスを得ても、そのクラスのコンストラクションデータは得られない。

・戦闘値への修正

新たにクラスを取得した場合、そのクラスによる戦闘値(せんとうち)への修正(しゅうせい)を得る。

戦闘値の再計算

クラスを新規に取得、あるいはクラスレベルが上昇することにより、戦闘値が上昇する。新規に取得したクラスのあるいはクラスレベルが上昇したクラスのクラス修正表を参照して、新しいクラスレベルによる戦闘値への修正を適用(てきよう)し、各戦闘値を再計算(さい)すること。

常備化ポイントの取得

経験点を1点消費するごとに、常備化ポイントを10点得られる。この常備化ポイントはアフタープレイの終了と同時に失われる。アイテムの常備化および購入(こうにゅう)に関してはP236を参照すること。

コネクションの常備化／変更

経験点を1点消費することで、セッション中に得たコネクションをひとつ新たに常備化するか、もしくは現在常備化しているコネクションを入れ替えることができる。追加する場合は、コネクションの人物名と関係をキャラクターシートに記入すること。変更する場合は、キャラクターシートに書かれているコネクションをひとつ消去して、新たなコネクションを記入すること。ただし、そのコネクションの対象がPCならそのプレイヤー、NPCならGMの許可が必要となる。

経験点の配布

経験点は、レコードシートの経験点表の項目にチェックされる。プレイヤーごとに項目をチェックし、各プレイヤーに配布される経験点を算出する。

●経験点のチェック

チェックひとつは基本的に経験点1点として換算される。

・セッションに最後まで参加した

途中退席してしまったプレイヤー以外、この場にいる全員にチェックをつける。

・シナリオの目的を達成した

ＧＭが任意に決定した点数の経験点を配布する。目安は術者レベルと同じくらいである。ただ、高レベルになればレベルアップに必要な経験点は大量に必要になるため、シナリオの内容やプレイ頻度などを鑑みて、増減させること。

・倒した敵のレベルの合計÷ＰＣ人数

この項目は、ＧＭが算出する。各プレイヤーに算出された数値を経験点として記入してもらうこと。

・登場したシーンの数÷3

登場チェックの数を3で割る。端数は切り上げとする。

・よいロールプレイをした

・他のプレイヤーを助けるような発言や行動を行なった

・セッションの進行を助けた

・場所の手配、提供、連絡や参加者のスケジュール調整などを行なった

以上の項目についてはＧＭが決定する。Ｐ273を参照せよ。

●ＧＭ経験点の配布

すべてのＰＣの得た経験点をセッションシートに書き込み、合計する。この合計値を3で割った値（端数切り捨て）がＧＭが得る経験点になる。ただし、プレイヤー人数がふたり以下ならプレイヤー人数で割ること。

●術者レベル上昇表

レベル	必要な経験点
3→4	10点
4→5	10点
5→6	20点
6→7	40点
7→8	80点
8→9	160点
9→10	320点
10→11	360点
11～	上昇させるために400点

戦闘ルール

戦闘の流れ

『風の聖痕ＲＰＧ』のセッションにおいて戦闘というのは欠かすことのできない要素である。戦闘の開始をＧＭが宣言することで、セッションはラウンドと呼ばれるゲーム内時間単位で処理されることになる。通常のシーン進行と区別するために、これをラウンド進行と呼ぶ。ラウンドは一定の手順にしたがって進行していく。

ラウンド

戦闘はラウンドと呼ばれるゲーム内時間単位で処理される。ひとつのラウンドは次の四つのプロセスで構成される。ラウンドはそのラウンド進行に参加しているキャラクターすべてがアクションを行なうまで持続する。ラウンド進行中にゲーム内での時間経過が必要であれば、１ラウンドはおおよそ一分とするとよいだろう。むろん、必要があればそれより長くても、短くてもよい。

●戦闘の流れ

①戦闘開始

↓

②セットアップフロセス

ラウンド開始

↓

③イニシアチブプロセス

アクションを行なうキャラクターの決定

↓

④メインプロセス

移動、攻撃特技の使用などを行なう

↓

③'イニシアチブプロセス

アクションを行なうキャラクターの決定

↓

④'メインプロセス

移動、攻撃特技の使用などを行なう

これを繰り返す

↓

③"イニシアチブプロセス

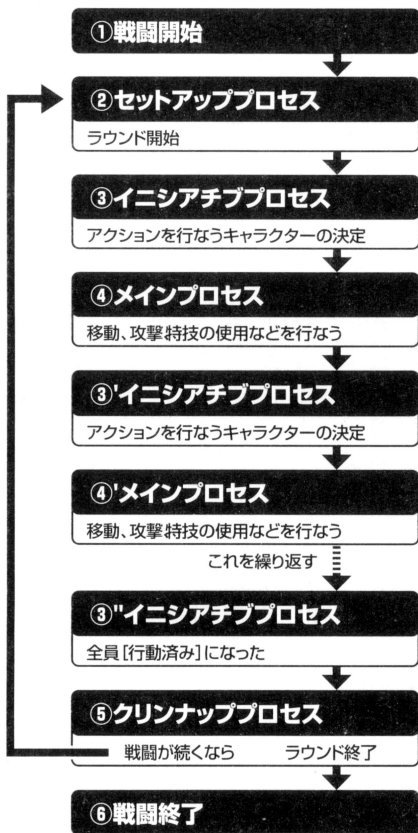
全員[行動済み]になった

↓

⑤クリンナップフロセス

戦闘が続くなら（→②へ戻る）　ラウンド終了

↓

⑥戦闘終了

シーンとラウンド

シーン進行からラウンド進行に切り替わっても、シーンが自動的に終了するわけではない。同様に、戦闘が終了してもシーンを自動的に終了させる必要はない。

ラウンド進行の開始と終了

ラウンド進行の開始はGMが宣言する。戦闘であるのなら、GMが戦闘状態に入ったと判断し、ラウンド進行の開始を宣言して初めて開始される。

ラウンド進行はGMが終了を宣言するまで自動的に継続する。GMは、ラウンドの途中でもラウンド進行の終了を告知してそのラウンドを切り上げてしまってもよい。

これまでのラウンド中にキャラクターが受けてしまったバッドステータスや特技の効果などの処理は、最後のクリンナッププロセスで行なう。これらの効果はラウンド進行の終了と同時に終了するものとする。

ただし、GMはシナリオや演出の都合に合わせてバッドステータスから回復しないことにしてもよい。また、ラウンドの終了時に、まだメインプロセスを行なっていないキャラクターが存在していた場合、GMが許可すればメインプロセスを行なってもよい。

キャラクターの状態

キャラクターは、ラウンド中にメインプロセスを行なっているかどうかで［未行動］と行動済みのどちらかの状態に分かれている。

未行動

キャラクターがこのラウンドにまだメインプロセスを行なっていないことを意味する。ラウンドのセットアッププロセスにキャラクターは［未行動］になり、そのラウンドにメインプロセスを行なう権利を得る。

行動済み

キャラクターがすでにメインプロセスを行なっていることを意味する。

戦闘不能

戦闘不能はキャラクターの【ＨＰ】が０以下になり、戦闘が継続できなくなった状態を表わす。戦闘不能になったら、戦闘不能が回復されるまで一切の判定、およびアクションが行なえない。戦闘不能中のＰＣのＨＰは０とする。

死亡

死亡したキャラクターは、ゲームから除外される。死んだキャラクターの冥福を祈って新しいキャラクターを作成すること。

ラウンド進行

それでは、ラウンド進行の詳細（しょうさい）な手順、各プロセスのルールと解説（かいせつ）を行なっていく。

セットアッププロセス

GMは新しいラウンドの開始を宣言し、シーンに存在するキャラクターを確認する。

登場判定

シーンに新たに登場するキャラクターがいる場合、登場判定を行なう。

未行動

シーンに登場しているすべてのキャラクターは未行動になる。

特技の使用

特技やエネミー特技の一部には、セットアッププロセスに行動や使用を宣言するものがある。複数（ふくすう）のキャラクターが宣言する場合は【行動値】の高いキャラクターから順に宣言し、処理を行なうこと。

イニシアチブプロセス

〔未行動〕のキャラクターの中で、誰が次のメインプロセスでアクションを行なうかを決定するプロセス。もっとも【行動値】の高いキャラクターがアクションを行なう。
もっとも【行動値】の高いキャラクターが複数存在する場合は、ＰＣ、ＮＰＣの順番でアクションを行なうこと。ＰＣ同士で【行動値】が同じなら、ＧＭが決定すること。
もし、すべてのキャラクターが〔行動済み〕であれば、クリンナッププロセスに移る。

メインプロセス

イニシアチブプロセスで決定されたキャラクターがアクションを行なう。キャラクターは、マイナーアクション、メジャーアクションの順番でおのおの一回ずつ行なえる。
主にメインプロセス中にキャラクターが行なう行動をアクションと呼ぶ。
アクションは、メジャーアクション、マイナーアクション、リアクション、そしてオートアクションの四つに分かれている。

待機の宣言

プレイヤーは望むのであればメインプロセスを行なわずに〔待機〕を宣言できる。待機したキャラクターは、その【行動値】にかかわらず、〔待機〕しているキャラクター以外のす

べてのキャラクターが［行動済み］になった後にメインプロセスを行なう。
もし、複数のキャラクターが［待機］していた場合は、［待機］しているキャラクターの中でもっとも【行動値】が低いキャラクターから順番にメインプロセスを行なう。
この時に再び［待機］は宣言できない。
なお、［待機］を宣言できるのはそのＰＣがメインプロセスを行なう直前までである。マイナーアクションを行なった後に［待機］を宣言することはできない。

行動の放棄

メインプロセスの最中、プレイヤーが望めば行動を放棄することができる。
この時、マイナーアクション、メジャーアクションを双方とも放棄できるし、どちらかだけを放棄してもよい。メジャーアクションを放棄した場合、そのキャラクターは即座に［行動済み］になる。

マイナーアクション

マイナーアクションとは、［行動済み］になるほどでもない簡単なアクションのことである。
マイナーアクションでは判定は行なえない。
マイナーアクションは、メジャーアクションの直前に一回だけ行なえる。
また、リアクションが発生するようなアクションは行なえない。

戦闘移動

数ｍ単位のちょっとした距離を移動する移動方法。くわしくはＰ208で解説する。

特技の使用

タイミングがマイナーアクションとなっている特技を使用する。

装備品の変更

現在の装備品を所持品に変更し、所持品から新しい装備品を選び、それを装備する。戦闘値が変化する場合は、修正を行なうこと。

所持品・装備品の使用

使用にマイナーアクションを必要とする所持品や特別な効果を持つ装備品を使う。

バッドステータスの回復

一部のバッドステータスはマイナーアクションを使用して回復する（Ｐ224参照）。

その他

ＧＭがマイナーアクションに相当すると考える行為、行動。

メジャーアクション

キャラクターがメインプロセスに行なえる、攻撃や特技の使用などの能動的な行為のことをメジャーアクションと呼ぶ。メジャーアクションを行なうと、キャラクターは［行動済み］

となる。メジャーアクションでは、判定を行なえる。
メジャーアクションを行ない、アクションに付随した処理をすべて終えるとキャラクターは［行動済み］となる。

全力移動

戦闘移動の二倍の距離を全力で移動する（P208参照）。

攻撃

武器や特技などを使って、敵にダメージを与える（P211参照）。

特技の使用

使用タイミングがメジャーアクションとなっている特技を使用する（P225参照）。

所持品・装備品の使用

使用にメジャーアクションを必要とする所持品や特別な効果を持つ装備品を使う。

バッドステータスの回復

一部のバッドステータスはメジャーアクションを使用して回復する（P224参照）。

エンゲージからの離脱

エネミーや移動を妨害するキャラクター、いわゆる敵とのエンゲージ（後述）にいる場合、通常の戦闘移動と全力移動はできない。ただし、エンゲージ内に移動を妨害するキャラクターがいない場合は、この限りではない。敵とのエンゲージから離れるためには、メジャー

アクションとして［離脱］を宣言する必要がある。離脱を宣言したキャラクターは、ＧＭの了承を得て、エンゲージから離れて［【行動値】＋５］ｍまで移動できる。

とどめを刺す

戦闘不能のキャラクターを死亡させる（Ｐ222参照）。

その他

ＧＭがメジャーアクションに相当すると考える行為、行動。

リアクション

他のキャラクターのメジャーアクションに対応して行なうアクションのことをリアクションと呼ぶ。リアクションは行なっても［行動済み］にならない。また、リアクションは、一回のメジャーアクションに対して、キャラクターひとりにつき一回だけ行なえる。リアクションが発生する場合、メジャーアクションを行なったキャラクターとの対決となる。この対決にリアクション側のキャラクターが［勝利］した場合、メジャーアクションによる効果を受けない。

リアクションはすでに［行動済み］のキャラクターであっても行なえる。リアクションが行なえるのは基本的にメジャーアクションの対象となったキャラクターのみである。

オートアクション

マイナーアクションやメジャーアクションを使うことなくGMに対する宣言のみで行なえる行動のこと。基本的に回数制限はないが、同じ特技の効果は、重複しない。

会話

PCとしての会話。GMは会話内容によっては適切なアクションを使用するようにしてもよい。

特技の使用

使用タイミングがオートアクションとなっている特技を使用する（P225参照）。

装備品の準備

装備品を使用できるようにする。

クリンナッププロセス

クリンナッププロセスでは、ラウンドの終了にともなう処理を行なう。処理の順番は次のとおり。それらの処理が終わった後に、まだ戦闘が継続するならば次のラウンドのセットアッププロセスへ移行する。

継続ダメージ

クリンナッププロセスでダメージを与える特技や装備などの処理を行なう。ダメージの量

や処理方法などはそれぞれのデータを参照すること。

バッドステータスの終了

一部のバッドステータスの効果が終了する。

特技の効果が終了する

ラウンド終了まで効果が持続する特技の効果が終了する。

特技の継続を処理する

ラウンドを越えて効果が持続する特技を処理する。

特技を使用する

使用タイミングがクリンナッププロセスまたはオートアクションとなっている特技を使用する（Ｐ225参照）。

その他

ＧＭが認めた行為、行動。

移動とエンゲージ

戦いにおいて互いの位置は重要な要素である。敵に対して有利な位置取りをするのは戦闘

における基本といってもよい。
ここでは、この移動のルールとエンゲージと呼ばれる概念(がいねん)について解説(かいせつ)する。

移動の種類

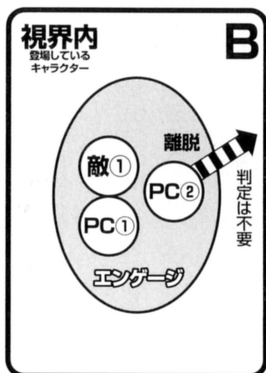
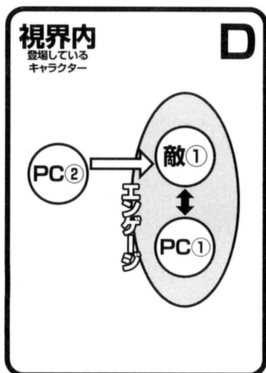
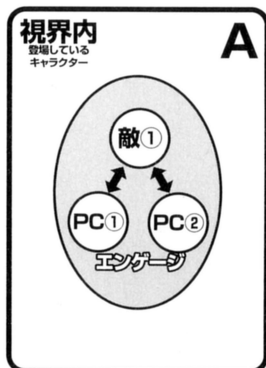
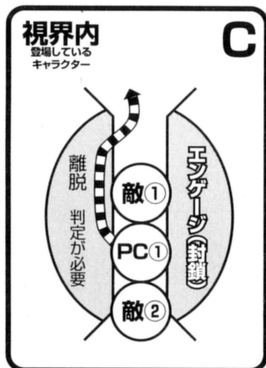
キャラクターは、戦闘中にアクションを使用して移動できる。移動方法にはマイナーアクションを使う［戦闘移動］と、メジャーアクションを使う［全力移動］の二種類が存在(そんざい)する。

戦闘移動

マイナーアクションを使用して行なう移動である。キャラクターは、一回の戦闘移動で「【行動値】＋5」mまで移動できる。ただし、敵キャラクターや移動を妨害(ぼうがい)するものと同じエンゲージに入っている場合は［戦闘移動］は行なえない。

全力移動

メジャーアクションを使用して行なう移動である。キャラクターは、一回の全力移動で「【戦闘移動】×2」mまで移動できる。ただし、敵キャラクターや移動を妨害するものと同じエンゲージに入っている場合は［全力移動］は行えない。

●エンゲージ概念図

攻撃（至近）　攻撃（至近以外）

エンゲージ

エンゲージとは、このゲームにおける距離、およびエリアを表現する単位である。
みずからが剣や槍などの武器をつかった攻撃が可能な範囲に他のキャラクターが存在する状態のことを、〝そのキャラクターと同一のエンゲージにいる〟、もしくは〝そのキャラクターとエンゲージしている〟と表現する。

エンゲージに入る

キャラクターが移動を行なった際に、その進路上に敵（エネミーや移動を妨害するもの）が存在していた場合、移動はそこで終了となり、以降はキャラクターは、その敵と同じエンゲージに入ることになる。
エンゲージに入るかどうかの判断はＧＭに委ねられる。ＧＭは、ＰＣの移動によって誰かとエンゲージしてしまう場合は、移動の処理を行なう前に解説すること。

封鎖

戦っている場所が細い廊下や吊り橋の上というような状況で、敵の横をすり抜けるというのは非常に難しいだろう。このように移動が制限される状況を［封鎖］と呼ぶ。エンゲージが封鎖されているかどうかはＧＭが決定する。
エンゲージが封鎖されている場合、ＧＭはエンゲージからの離脱を行なうキャラクターとそれを妨害する敵キャラクターとによる【行動値】同士の対決を行なわせてもよい。

離脱を行なうキャラクターは、これに勝利する必要がある。複数の敵とエンゲージしている場合は、そのすべてに勝利しなければならない。妨害はリアクションとする。

逃走

戦闘が行なわれているシーンから逃げ出（退場）したい場合、GMに逃走を宣言する。逃走するキャラクターは、みずからのメジャーアクションとして全力移動を行なう。もちろん、全力移動を行なえる状態でなければならないし、移動の結果として、敵とエンゲージしてはならない。これにより、このシーンから退場（P184参照）できる。なお、GMは逃走を認めなくてもよい。

攻撃と防御

敵にダメージを始めとしたさまざまな影響を与えようとする行為を攻撃と呼ぶ。これからその攻撃の方法や処理の仕方について解説する。

攻撃には、武器を使用する［物理攻撃］、特技を使用する［魔法攻撃］の二種類に分かれている。それぞれの攻撃手段によって使用する戦闘値が異なる。

物理攻撃

素手や銃器などの武器を使用して行なう攻撃である。物理攻撃の攻撃対象となるキャラクターは、その武器の射程距離内に存在している必要がある。くわしくは後述する。

魔法攻撃

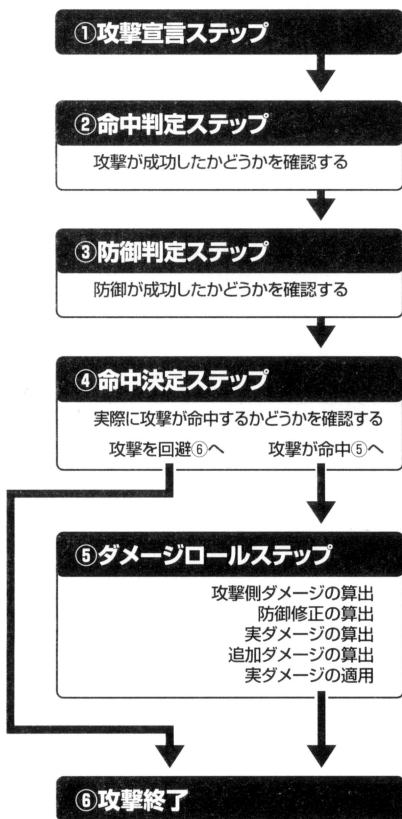
「種別：魔」の特技の中には、使用することで、その対象となったキャラクターにダメージやさまざまな影響を与えることができるものが存在する。
これらの特技の行使を魔法攻撃と呼ぶ。魔法攻撃を行なう場合、使用する特技の条件や対象にしたがうこと。くわしくは後述する。

攻撃手順

攻撃は次の六つのステップにしたがって対決として処理される。

攻撃宣言

このステップで適切な攻撃対象を決定する。
攻撃を行なうキャラクター（以降、これを攻撃側と呼ぶ）は適切な攻撃対象となるキャラクター（以降、これを防御側と呼ぶ）を選択する必要がある。そして、攻撃方法、使用する

●攻撃の流れ
①攻撃宣言ステップ
②命中判定ステップ
攻撃が成功したかどうかを確認する
③防御判定ステップ
防御が成功したかどうかを確認する
④命中決定ステップ
実際に攻撃が命中するかどうかを確認する
攻撃を回避⑥へ
攻撃が命中⑤へ
⑤ダメージロールステップ
攻撃側ダメージの算出
防御修正の算出
実ダメージの算出
追加ダメージの算出
実ダメージの適用
⑥攻撃終了

特技などを合わせて宣言する。
ＧＭは、宣言された攻撃が可能であることを確認すること。適切ではない場合は、そのことをプレイヤーに伝え、適切な対象について解説すること。

命中判定

攻撃側の行なった攻撃が当たるかどうかを決定する命中判定を行なうステップ。命中判定ステップでクリティカルが発生した場合は、与えるダメージが上昇する。

物理攻撃

攻撃側は【命中値】で判定をする。

魔法攻撃

攻撃側は使用する特技の判定値で、判定する。

防御判定

防御側は攻撃側の命中判定に引き続いてその攻撃を避けるために防御判定を行なう。防御判定はすべてリアクションとして扱う。

物理攻撃

防御側は【回避値】で判定を行なう。

魔法攻撃

防御側は【抗魔値】で判定を行なう。

防御判定ステップのクリティカル

防御判定がクリティカルだった場合は、防御側が自動成功で勝利する。つまり、攻撃は外れる。攻撃側がクリティカルでも〝対応側優先の法則〟により防御側の勝利である。

命中の決定

攻撃側、および防御側の［達成値］を比べて攻撃が本当に命中したかどうかを確認する。攻撃側が勝利した場合は、ダメージロールステップに移行する。

ダメージロールステップ

攻撃が命中したら、その攻撃でどれだけのダメージを与えることができたかどうかを決定する。それがダメージロールである。

ダメージ属性

武器を含めたあらゆる攻撃方法にはダメージ属性というデータが存在する。これは、刀なら切り裂く〈斬〉、弓矢なら貫通する〈刺〉、火炎によるダメージは〈炎〉というように分けられている。くわしくはＰ219のコラムを参照して欲しい。

ダメージ属性は武器(ぶき)であれば攻撃(こうげき)力に、特技(とくぎ)であれば効果(こうか)の文中に書かれている。
また、防具の防御修正も同様に属性を持っている。ダメージ属性が防具の持つ属性と同じであったら、その防御修正(しゅうせい)が有効になる。
さらに属性によっては追加ダメージが発生する場合がある。これについては後述(こうじゅつ)する。

ダメージ修正

攻撃力には、ダメージ属性に加えてダメージ修正が存在する。これは後述するダメージロールにおける修正値となる。つまり、このダメージ修正が大きければ大きいほどダメージもまた大きくなるのだ。

命中判定のクリティカル

命中判定がクリティカルで成功しているとダメージロールに＋１Ｄ６の修正が与えられる。
これは物理攻撃、魔法(まほう)攻撃など攻撃手段(しゅだん)を問わない。ただし、もともとダメージが発生しない特技を使用した場合はこの修正は入らない。

物理攻撃のダメージロール

物理攻撃では、１Ｄ６を振り、これに使用した武器の攻撃力にあるダメージ修正を加える。
さらに、特技やその他の修正を合計してダメージを算出する。これをダメージロールと呼ぶ。
「タイミング：ダメージロール」でダメージを上昇させる効果を持つ特技はこのタイミングで宣言し、効果を発揮(はっき)する。

魔法攻撃のダメージロール

これは、使用した特技によって異なる。各々の特技の効果を参照すること。
また、「タイミング：ダメージロール」の効果も同様である

防御修正の算出

防御側は、攻撃側のダメージが算出された後、身につけている防具の防御修正、およびその他の修正を算出し、攻撃側のダメージから差し引く。この時、使用できる防御修正は受けたダメージ属性と同じものでなければならない。〈斬〉のダメージを受けたら、〈斬〉の防御修正、〈氷〉のダメージなら、〈氷〉の防御修正のみが有効というわけだ。

追加ダメージ

ダメージ属性によっては、ダメージが増加したり、減少したりする場合がある。
これは主にエネミー特技によって表わされる。取得している特技に応じて、ダメージを増減させること。追加ダメージについてはＰ218でくわしく解説する。

実ダメージの算出と適用

攻撃側の算出したダメージから防御修正を引き、さらに追加ダメージを足し引きすることを「実ダメージを算出する」と呼ぶ。「タイミング：ダメージロール」でダメージを軽減する効果を持つ特技は、この算出の際に効果を適用する。
実ダメージとは、実際に【ＨＰ】から差し引かれる数字のことだ。防御側は実ダメージ分

だけ【ＨＰ】を減少させ、レコードシートの「ＨＰ欄」に書き込むこと。実ダメージが０以下になった場合はダメージを受けなかったということになる。

実ダメージ＝ダメージ－防御修正＋追加ダメージ＋その他の修正
ＨＰ＝ダメージを受ける前のＨＰ－実ダメージ

追加ダメージ

ここでは、敵に与えるダメージの属性と追加ダメージの関係について解説する。

耐性と弱点

ＰＣたちの前に立ちふさがるエネミーの中には、特定のダメージ属性を受けにくいものや、逆に特定のダメージ属性に弱いものがいる。

これは、エネミー特技の《一般属性耐性》《魔法属性耐性》という特技で表わされる。このダメージ属性の強弱には法則性がある。たとえば、〈斬〉に強いものは必ず〈殴〉に弱く、〈炎〉に強いものは必ず〈氷〉に弱いのだ。

なお、このダメージを受けやすい属性を〝弱点属性〟と呼ぶ。弱点属性はどの属性耐性を持っているかによって自動的に決定される。

ダメージ属性

ダメージ属性には大きく３つに分類され、全部で９種類が存在する

●一般属性

主に武器によって発生する属性。

▼〈斬〉

切り裂くダメージ。刀剣や風の刃がこの属性を持つ。

▼〈刺〉

刺し貫くダメージ。槍や矢、銃器などの武器がこの属性を持つ。

▼〈殴〉

叩きつけるダメージ。鎚や拳などの武器がこの属性を持つ。

●特殊属性

主に魔法によって発生する属性。一部の武器もこれらの属性を持つ。

▼〈炎〉

炎や熱のダメージ。炎術や、火炎放射器などがこの属性を持つ。

▼〈氷〉

氷や冷気のダメージ。一部の水術や、吹雪や雹などがこの属性を持つ。

▼〈雷〉

雷や電気によるダメージ。一部の風術などがこの属性を持つ。

▼〈光〉

レーザーや浄化の力による攻撃のダメージ。浄化の力を帯びた魔法や特殊な攻撃がこの属性を持つ。

▼〈闇〉

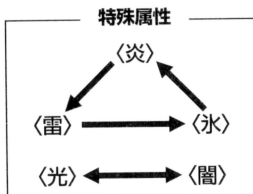
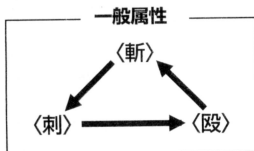
重力波や精神攻撃などによるダメージ。魔法や妖魔の攻撃などがこの属性を持つ。

●その他

上記以外の属性。

▼〈神〉

絆効果によって発生する属性。〈神〉属性のダメージは、軽減できない。

●属性相関図

追加ダメージの使い方

もし、PCが耐性（たいせい）を持つエネミーと戦い、その耐性の属性（もしくは弱点の属性）のダメージを与えた場合、以下のように処理（しょり）せよ。

耐性、および弱点は、特技の上で「耐性：〈●〉nD6」と表記される。●には耐性にあたるダメージ属性が入る。

まず、実ダメージの算出まで終わらせること。

次に、nD6のダイスを振（ふ）り、それを合計する。

攻撃された属性が耐性だった場合、実ダメージからダイスの出目を引く。ただし、実ダメージは0未満にはならない。

その属性が弱点だった場合、実ダメージにそのダイスの出目を足す。この時、実ダメージが0だったとしても、必ず追加ダメージのダイスの出目分だけは実ダメージを受けることに注意せよ。

これは、耐性によって軽減されるダイス数と、弱点によって増加されるダイス数は常（つね）に同じというルールである。たとえば、〈斬〉ダメージを−2D6する《属性耐性》を持っていた場合、その弱点属性である〈殴〉ダメージは必ず＋2D6される。

複数の耐性と弱点

エンゲージを対象とする攻撃を複数のキャラクターが受け、それぞれが別種の耐性や弱点を持っていた場合、追加ダメージのダイスロールはキャラクターごとに個別に行なうこと。
たとえば、「耐性：〈斬〉２Ｄ６」のキャラクターＡと「耐性：〈刺〉２Ｄ６」のキャラクターＢが存在するエンゲージに対して、〈斬〉属性の攻撃を行なった場合、Ａにとって〈斬〉は耐性を持つ属性のため、２Ｄ６のダメージが軽減される。それに対して、Ｂにとっては〈斬〉は弱点の属性のため、２Ｄ６の追加ダメージを受けてしまう。

ダメージと回復

キャラクターはダメージや特技の効果を受けることで、【ＨＰ】が減少したり、バッドステータスを受ける。【ＨＰ】の減少と負傷することはイコールではない。【ＨＰ】が示すのは肉体の生命力だけではない。スタミナや戦いを継続する意志なども表わすのだ。よって、戦闘不能になったとしても、必ずしも瀕死の重傷を負っているというわけではない。
【ＨＰ】が０以下になった場合は、戦闘不能になる。くわしくは後述する。【ＭＰ】が０以下になっても「バッドステータス」を受けたりはしない。
また、【ＨＰ】【ＭＰ】双方共に代償によって０未満になるような消費は行なえない。

戦闘不能

戦闘不能はキャラクターの【HP】が0以下になり、戦闘が継続できなくなった状態を表わす。戦闘不能になったら、戦闘不能が回復されるまで一切のアクションが行なえない。メジャーアクションやマイナーアクションはもとより、オートアクションも行なえない。「タイミング：常時」以外の特技も使用できない。絆効果は例外である。なお、戦闘不能中のHPは0とする。

とどめを刺す

［戦闘不能］のキャラクターに対して［とどめを刺す］ことをメジャーアクションとして宣言し、何らかの方法でダメージを与えると、キャラクターは死亡する。ただし、一定範囲にダメージを与える魔法に巻き込まれた場合などでは、死亡しない。

死亡

死亡したキャラクターは、ゲームから除外される。死んだキャラクターの冥福を祈って新しいキャラクターを作成すること。

暴走状態

キャラクターは、絆効果（P228）などによって、暴走状態に入ることがある。暴走状態に

なったキャラクターは、現在受けているすべてのバッドステータスから回復し、そのシーンが終了するまで、あらゆるバッドステータスを受けない。さらに、特技に設定されている「代償…」に書かれているＭＰやＨＰなどの代償を一切支払う必要がない。特技は使い放題になるわけだ。暴走状態はシーンが終了するまで持続する。

ただし、暴走状態では特技、装備によってＨＰが回復しない。また、暴走状態でＨＰが０以下になると、キャラクターは自動的に死亡する。

バッドステータス

戦闘中に特技やアイテムなどによってキャラクターは、不利な状態である「バッドステータス」になることがある。バッドステータスにはＰ224の七種類がある。これらはいくつも同時に与えられることがある。

バッドステータスの回復

バッドステータスは、それぞれに時間や特技によって解除される。その回復方法はバッドステータスごとに異なっている。なお、バッドステータスが有効なのは戦闘（ラウンド進行）中のみである。戦闘が終了することで、バッドステータスはすべて回復する。

なお、回復にマイナーアクションを必要とするバッドステータスは、メジャーアクション

バッドステータス一覧

バッドステータスは、特技やアイテムなどによって、キャラクターに与えられる不利な状態を表わす。バッドステータスには、次の 7 種類がある。

●重圧

重圧は、キャラクターが有形無形のプレッシャーを受けていることを表わす。重圧を受けている間、キャラクターは「タイミング：常時」をのぞく特技が使用できない。

・重圧の回復

重圧の回復にはマイナーアクションを使用する。

●狼狽

狼狽は、キャラクターがうろたえ、体勢を崩していることを表わす。狼狽しているキャラクターは、全力移動および戦闘移動が行なえない。さらに、狼狽しているあいだに行なうリアクションの達成値も－ 10 される。

・狼狽の回復

狼狽の回復にはマイナーアクションを使用する。

●邪毒

邪毒は毒物や特技によってキャラクターが中毒症状であることを表わしている。

邪毒のキャラクターは、クリンナッププロセスの度に1Ｄ６の実ダメージを受ける。

・邪毒の回復

邪毒は装備、もしくは特技によってのみ回復できる。

●捕縛

捕縛は特技や装備によってキャラクターの持つ武器が絡め取られていることを表わす。捕縛を解除しない限り、キャラクターはその武器による攻撃ができなくなる。

・捕縛の回復

捕縛はマイナーアクションを使用し、[行動済み]となることで回復する。つまり、メジャーアクションも行なえない。

●マヒ

マヒは特技や装備によってキャラクターの動きが鈍くなっていることを表わす。マヒしているキャラクターは、戦闘移動が行なえず、リアクションの達成値も－ 5 される。

・マヒの回復

マヒは装備、もしくは特技によってのみ回復できる。

●放心

放心は強い衝撃を受けるなどしてキャラクターが朦朧としている状態を表わす。

放心になったキャラクターが行なうすべての判定の達成値が -5 される。

・放心の回復

放心はラウンドのクリンナッププロセスに自動的に回復する。

●失速

飛行状態にいる最中に、特技による攻撃で、失速し、自由落下状態になっていることを表わす。失速中のキャラクターは戦闘移動および全力移動が行なえない。

・失速の回復

失速はマイナーアクションを消費することで回復できる。

を使用することで、回復できるとする。

特技

クラスには、それぞれ特技が存在する。特技は、特殊な能力や才能、生い立ちなどの設定、習得した特殊な技、そして魔法を表わしている。ある特技は魔法の矢を打ち出し、ある特技は優れた剣の技を表わす。

キャラクターたちはこれらを使いこなし、さまざまな英雄的行為を成し遂げていく。

特技の優先

ゴールデンルールと絆効果を除くルールと特技の効果が矛盾する場合、あるいは装備の効果などが矛盾する場合、特技の効果が優先されるものとする。

つまり特技よりゴールデンルールと絆効果は優先する。

特技の使い方

特技はそれぞれの特技ごとに使用法が存在する。多くの場合は、［判定値］と［難易度］

が存在し、その判定に成功することで効果を発揮する。次に特技の使用の手順を解説する。各特技のデータの読み方についてはP225を参照すること。

判定値の確認

特技の判定値の項目には、特技の判定に使用する能力値（戦闘値）、もしくは数値が書かれている。修正が存在する場合は能力値と共に併記されているので、実際の判定値はその修正を加えて算出すること。

難易度の確認

特技の難易度の項目には特技判定の難易度が書かれている。〝対決〟となっている場合は［対決］で解決する。

代償の消費

特技に代償が存在する場合は、その代償を支払う必要がある。代償が支払えない場合は使用の宣言が行なえない。つまり、特技の成否、勝敗に関わりなく代償は支払われなければならない。

判定もしくは宣言

多くの特技は、特定のタイミングでなければ使用できない。使用できるタイミングは特技のデータに書かれている。

なお、ひとつのタイミング（たとえばダメージロール）にひとりのキャラクターが、宣言

できる特技はひとつだけである。この制限には、タイミングが「常時」の特技や、オートアクションの特技は含まれない。
また、タイミングの欄に「ダメージロール」と書かれた特技は攻撃側と防御側で若干適用される順番が異なる。くわしくはＰ217のダメージ算出の項を参照せよ。

効果の適用

代償を支払い、判定に成功（対決に勝利）した場合、その特技は効果を発揮する。ＧＭはその特技の効果を適用すること。効果がどのように適用されるかは使用した特技によるが、最終的にはＧＭが判断すること。

効果の重複

同じ対象に対して、同じ特技を重ねて使用しても効果は重ならない。そのような場合、後から使用した特技のみが効果を発揮する。

一対多の特技

特技の中には、複数のキャラクターを対象とするものがある。複数のキャラクターが効果を同時に受ける場合、特技の使用者が一回だけ判定を行ない、その判定に対して対象となったキャラクターがそれぞれ［対決］を行なって個々に特技の効果が適用されるかどうかを決定する。また、複数のキャラクターが対象となった攻撃のダメージロールは、やはり一度だ

け行ない、全員に同じダメージを適用する。

コネクションと絆効果

人と人とは決して関わり合うことなく生きていくことはできない。どんなに孤独(こどく)な人間でも親があり、思い出がある。人が人である理由、人が人と関わり合い、生きていく理由。相手が敵(てき)であろうとも、人と人とが関わり合いを結んだ時、それは絆(きずな)となる。その絆が、時にPCを救う切り札となるだろう。それが〝絆効果(こうか)〟である。

絆効果の優先

ゴールデンルールを除くルールと絆効果が、あるいは特技や装備の効果などが絆効果と矛盾する場合、絆効果が優先される。

つまりゴールデンルールは絆効果より優先する。すなわち、絆効果によってダメージ属性が〈神〉属性に変更された場合、特技によってダメージ属性をさらに変更できない。同じように、神属性によって発生したダメージは特技によって軽減できないものとする。

絆効果の数

絆効果は一回のセッションにつき、キャラクターの持つコネクションごとに一回ずつ、コネクションの最大数である七回まで使用できる。絆効果を使用するたびに、レコードシートのコネクション欄にあるチェックボックスにチェックを入れること。以降はセッションが終了するまで、そのコネクションでは、絆効果は使用できない。

絆効果の種類

絆効果には次のようなものがあり、使用の際に、どの効果とするかを宣言する。絆効果は基本的に他人には使用できない。可能なものについては個々に記述されている。

暴走状態に入る

戦闘不能もしくは任意のタイミングで宣言する。戦闘不能から回復し、ＨＰを【体力基本値】まで回復させる。同時に暴走状態に入る（ＨＰが【体力基本値】以上である場合は回復しない）。この絆効果は1シーンにつき一回だけ使用できる。

暴走状態についてくわしくはＰ222を参照すること。

クリティカル値の減少

あなたが行なう行為判定のダイスをロールする直前に宣言する。直後に行なう一回の行為判定のクリティカル値を-3する。この効果によるクリティカルの下限値は2となる。下限値

までクリティカル値を下げた場合、ファンブル値が出た場合は、ファンブルとする。他のPCが行なう行為判定に対しても使用できる。

判定を振り直す

あなたが行なった判定のダイスロールの直後に宣言すること、ダイスロールを振り直す。結果が確定し、適用されてから巻き戻して、宣言してはならない。

ダメージを上昇させる

ダメージロールのダイスを振る直前に宣言する。ダメージ属性を〈神〉に変更し、ダメージロールに＋5D6の修正を与える。また、このダメージはほかのキャラクターやアイテムに移し替えることはできない。たとえば、この絆効果が使用されたダメージを［かばう］ことはできない。他のPCが行なうダメージロールに対しても使用できる。

戦闘不能とバッドステータス、HPを回復する

自身の戦闘不能と死亡、被っているすべてのバッドステータスを回復し、暴走状態でも【HP】を耐久力まで、【MP】を精神力まで回復させる。死亡していても宣言できる。この絆効果は一シナリオにつき一回だけ使用できる。

絆効果の使用

プレイヤーは使用するコネクション、発生する絆効果の種類と効果を宣言する。絆効果の

宣言は、オートアクションとして扱うが、戦闘不能やバッドステータスなどでオートアクションが使用できなくても、問題なく宣言できるものとする。他者に使用する絆効果とチェックされるコネクションは関連していなくてもかまわない。

絆効果の宣言の制限

絆効果の宣言は、ひとつのタイミングで、ひとりのキャラクターにつき一回しか行なえない。ひとりのキャラクターは絆効果を最大七回まで使用できるが、一回のダメージロールに使用できる〝ダメージを上昇させる〟絆効果は一回だけなのである。

ただし、複数のキャラクターが宣言すれば、一回のダメージロールに複数の〝ダメージを上昇させる〟絆効果を適用できる。

スポットルール

ここでは、戦闘の際に問題になりそうな細かいシチュエーションについて解説する。
これらのルールは、そのシチュエーションになった場合に参照し、適用すればよいルールである。よってセッションの前に解説したりする必要はない。

飛行状態

特技やアイテムによってキャラクターは飛行することがある。このように飛行して移動しているキャラクターを［飛行状態］と呼ぶ。
［飛行状態］のキャラクターは同じように［飛行状態］にあるキャラクターにしか進路を妨害されない。よって、敵とエンゲージしていても敵が［飛行状態］でなければ［戦闘移動］でもエンゲージから［離脱］できる。
なお、地上にいるキャラクターが［飛行状態］のキャラクターとエンゲージし、［離脱］を試みた場合、通常のルールどおりにメジャーアクションが必要となる。
［飛行状態］のキャラクターがどのくらい高い場所を飛んでいるのかについてはルールでは、規定されない。必要であれば、1～2ｍ程度とすればよいであろう。

重要なのは、エンゲージしている限り、相互に白兵武器を使った物理攻撃を行なえる、ということなのだ。

隠密状態

　キャラクターは、メジャーアクションを使用して身を隠すことができる。これを［隠密状態］と呼ぶ。
［隠密状態］のキャラクターは、存在しないものとして扱う。よって、特技や攻撃の対象とはならない。ただし、［範囲］［場面］を対象とする物理攻撃や魔法攻撃では［隠密状態］のキャラクターも対象となる。また、［隠密状態］はメジャーアクションを行なうと解除される。なお敵とエンゲージしている場合は［隠密状態］にはなれない。

隠密状態の発見

　もし、［隠密状態］のキャラクターを発見しようとしたキャラクターがいる場合、メジャーアクションを使用して［隠密状態］のキャラクターと［対決］を行なう必要がある。この［対決］はアクション側が【知覚】、リアクション側が【反射】で行なう。この［対決］にアクション側が勝利した場合、［隠密状態］は解除される。

不意打ち

待ち伏せを受ける、寝込みを襲われるなど、予期しない状況で襲撃を受けた場合［不意打ち］が発生する。
［不意打ち］された側は、最初のラウンドは自動的に［行動済み］となる。
［不意打ち］によるアクションに対してリアクションを行なう場合、リアクションの達成値は-3の修正を受ける。

戦闘中の不意打ち

戦闘ラウンドの進行中に新たに［不意打ち］が発生した場合は、【行動値】に関わりなく、一番最初にアクションを行なうことができる。複数のキャラクターが同時に［不意打ち］を行なう場合は、その中でもっとも【行動値】の高いキャラクターから順番に処理を行なうこと。

他人をかばう

同じエンゲージに存在するキャラクターに対する攻撃を代わりに受けることを選択できる。
ただし、［かばう］ためには、［未行動］でなければならず、［かばう］と［行動済み］になる。
また、防御判定は行なえない。
なお、この行動は攻撃側がダメージロールを行なう直前に宣言しなければならない。もしダメージが発生しない攻撃の場合、その効果が適用される直前に宣言すること。

また、広範囲の攻撃などにより、かばおうとするキャラクターと、かばわれるキャラクターが同時に攻撃を受けた場合、かばったキャラクターは実ダメージを2倍にして算出すること。具体的には、ダメージロールを行ない、防御修正を引き、追加ダメージを計算した後の数字（つまり実ダメージ）を倍にすること。特技などで実ダメージを軽減する場合、倍にした後に適用する。

その他のダメージ

高所からの落下や炎術ではなく、自然の炎などキャラクターはさまざま状況によってダメージを受けることがある。そのような場合、ＧＭは「１Ｄ６＋ｎ」でダメージロールを行なってダメージを算出すること。ｎは基本的には０だが、状況に応じてＧＭが決定すること。また、ＧＭはＰ219を参考に、ダメージの属性を決めること。落下のダメージなら〈殴〉、火災なら〈炎〉などである。

銃弾の補充

拳銃やクロスボウなどのように銃弾や矢が必要な武器はあるが、これらの弾薬の補充については特に考える必要はない。必要な量を常に持っているとする。

その他のルール

セッション進行上の追加ルール

本章では、『風の聖痕ＲＰＧ』特有のセッション中に使用されるルールについて解説している。ＧＭはシナリオのシチュエーションに合わせてこれらのルールを使用すること。

アイテムの常備化

『風の聖痕ＲＰＧ』では入手した武器や防具などのアイテムは常備化しない限り、セッションを越えて保持することができない。常備化したアイテムは、セッションを越えて保持できるし、破壊、喪失、消費したとしても次のセッションまでには補充、あるいは同じ効果の新しい物を入手できる。常備化はアイテムごとに設定されている必要常備化ポイントの分だけ、常備化ポイント（Ｐ237）を消費することで行なわれる。

武器や防具を始めとしたアイテムの取得は、常備化ポイントを消費して行なう。この方法で、取得したアイテムはセッションが終了しても失われない。たとえば「種別：使い捨て」

のアイテムを三つ常備化してあるとしよう。このうちのふたつを使った後であっても、次のセッションでは、常備化した三個まで持っていることになる。もし、アイテムが破壊されてしまった場合でも、次のセッションでは、修理、あるいは同じものを取得しているものとする。その逆に、常備化されていないアイテムに関してはアフタープレイの終了と共に失われる。常備化ポイントの定まっていないアイテム（ＧＭのオリジナルアイテムなど）は、ＧＭが常備化ポイントを任意に決定すること。なお、０ポイントという設定も可能である。

常備化ポイントと現金

常備化ポイントとＰＣが所持、所有している現金には直接的な関係はない。ＰＣが一体いくらの現金を持っているかはルール化されない。必要に応じて、ＧＭと相談してもらえばいいだろう。基本的にはすべてのＰＣは普通に暮らしていくには困らないだけの額を所持していると考えてよい。

財産ポイント

現金のように使用できるものとして、財産ポイントというものを設定している。この財産ポイントを使用することで、購入判定や情報収集で有利な修正を得られる。

特技装備

特技によって得られた装備、アイテムはその特技を取得しているキャラクターに常備化されているものとする。

キャラクター作成時の常備化ポイント

コンストラクションでキャラクターを作成する際に、50点の常備化ポイントを自動的に得られる。この常備化ポイントを消費して、キャラクターは武器や防具をはじめとした装備を調える。

常備化ポイントの取得

プリプレイあるいはアフタープレイにGMの許可を得て、経験点を1点消費することで、常備化ポイントを10点得られる。これを消費することで、アイテムを購入し、同時に常備化できる。アイテムの入手と常備化を行なうこと。なお、余った常備化ポイントは、プリプレイあるいはアフタープレイの終了と同時に失われる。

購入判定

［舞台裏の処理］としてアイテムを購入できる。アイテムにはそれぞれ購入難易度と必要常備化ポイントが設定されている。設定されていない場合は、購入できないか、常備化できないことを意味している。アイテムの購入はGMの許可を得て、さらに購入難易度を難易度とした【幸運】判定に成功する必要がある。これを購入判定と呼ぶ。

この時に、財産ポイントを1点消費するごとに、達成値を＋1できる。消費する財産ポイントの量は判定のダイスロールの後に決定してもよい。この判定の際に特技を使用する場合

は、マイナーアクションとメジャーアクション（Ｐ202）を一回ずつ行なえるものとする。ＧＭの許可を得れば、購入判定を行なわず、アイテムに設定された必要常備化ポイントを直接消費することで、アイテムの入手と常備化を同時に行なってもよい。基本的に購入判定は、１シーン（舞台裏）につき一度しか行なえない。

複数個を購入する

同じアイテムを複数個買う場合は、購入難易度に購入する個数を掛けて、購入判定を一度だけ行なえばよいものとする。

プリプレイ、アフタープレイでの購入

判定が行なえないプリプレイ、アフタープレイでアイテムを購入する場合、ＧＭの許可を得てアイテムに設定された必要常備化ポイントを消費すること。こうすることで、アイテムは常備化されたものとする。

情報収集

ＰＣが達成すべき目的がいつも明らかなわけではない。オープニングや他のＰＣとの合流を経て、ＰＣたちはシナリオの目的を認識することになる。その時に、ＰＣへの障害として立ちはだかるのが〝謎〟である。謎によって、そのままではシナリオをクリアできないことがわかる。この謎という障害を突破するために必要となる武器が、情報である。それは、敵

の術者や妖魔の場所を特定することであったり、連続殺人事件の被害者に共通する特徴を見つけ出そうということなのかもしれない。情報を集め、シナリオの謎を明らかにする行為を情報収集と呼ぶ。ＧＭは適切な行為に対して情報を与えるとよい。その際に、必要ならば適切な判定を行なわせるとよいだろう。

情報収集シーン

ＧＭは、ＰＣたちが知りたい情報について、人為的に隠されている場合や、大量の偽データに埋没して、情報に気がつけないというような場合などに情報収集シーンを設定してもよい。情報収集シーンは、情報収集の為の判定を行なうためのシーンであり、通常のシーンとは異なり、登場を宣言すれば登場できる（登場判定を行なう必要はない）。情報収集シーンでは、ＧＭは必ずしもシーンの場所や具体的な情報収集の方法を提示する必要はない。逆に、プレイヤーからみずからの持つ特徴やライフスタイルなどのデータを活用できるように情報収集の方法や、場所をＧＭに提言するとよいだろう。もちろん、シーンの場所や演出方法の最終的な決定権はＧＭが持っている。

情報収集の判定

情報収集の判定は、情報収集シーンごとに、ひとりのＰＣにつき一回ずつ行なえる。判定の難易度や判定値は、行為判定のルールにしたがってＧＭが決定すること。

具体的には、ＰＣの提言にしたがって使用する判定値（能力ボーナス）を決めてもよいし、データベースを検索するから【理知】、現場に残った証拠品を調べるから【知覚】、周辺で聞き込みをするから【幸運】あるいは【体力】などというように、である。

同じように難易度も、誰でも知っていそうな情報だから10、人為的に隠されているので16などというように8～20くらいの範囲で設定すること。

プレイヤーが情報収集判定に特技を使用する場合は、一回の情報収集判定につきマイナーアクションとメジャーアクションが一回ずつ行なえるものとする。

財産ポイント

情報収集判定に際して、情報を入手する際に、情報屋に追加の金を支払う、別の調査会社を動員するなど、情報を得るために現金を消費するのが有効だとＧＭが考えた場合は、購入判定と同じように財産ポイントを使用してもよいものとする。

原作登場キャラクタークラスリスト

ここでは、原作の『風の聖痕』に登場したキャラクターたちのクラスについて解説する。セッションの際の参考にしてほしい。

ここでは、原作に登場したキャラクターが『風の聖痕ＲＰＧ』で、どのようなクラス構成を想定しているのかについて紹介する。ただし、篠宮由香里や久遠七瀬などの術者ではないキャラクターは紹介していない。

なお、ここで紹介するクラス構成はひとつの例である。ＧＭは望むなら、これらのキャラクターにクラスを変更、あるいは追加してもよい。また、それぞれのクラスレベルも設定してかまわない。

名前	クラス
八神和麻	風術師、アヴェンジャー、エングレイヴド
神凪綾乃	炎術師、アーティファクト、ノーブル
神凪煉	炎術師、イノセント
神凪重悟	炎術師、アデプト、ノーブル
神凪厳馬	炎術師、アデプト
石蕗真由美	地術師、イノセント、ノーブル
橘霧香	イレギュラー、ノーブル
石動大樹	イレギュラー、イノセント
志門勇人	イレギュラー、アデプト
熊谷由貴	イレギュラー、アヴェンジャー
倉橋和泉	イレギュラー、アデプト
平井柚葉	イレギュラー
土御門貴明	イレギュラー、アデプト、ノーブル
李朧月	イレギュラー、アデプト
凰小雷	風術師、アヴェンジャー、アーティファクト、
キャサリン・マクドナルド	炎術師、ノーブル
ヴェルンハルト・ローデス	イレギュラー、アヴェンジャー
ラピス	イレギュラー、アーティファクト、エングレイヴド

WORLD SECTION

ワールドセクション

この章では、小説『風の聖痕』シリーズ（富士見書房刊）の世界について解説しています。その結果、一部原作小説の内容に踏み込んだ記述があります。

風の聖痕の世界

『風の聖痕』の世界について

本書は小説『風の聖痕(ステイグマ)』(富士見書房刊)を原作とするTRPGである。
よって、ゲームの背景(はいけい)世界を知(し)るには原作を読むのがもっとも確実(かくじつ)であり、正確である。
とはいえ、このゲームをプレイするさいに、参加者全員が小説を熟読(じゅくどく)していなければならないとしたら、いささかプレイするためのハードルが高すぎるといえるだろう。
また、原作小説を読んだことがない人が、このゲームを通じて『風の聖痕』に興味(きょうみ)を持つ場合もあるだろう。
そんなわけでこの後にダイジェスト的にまとめたゲームの背景世界を解説(かいせつ)した記事を掲載(けいさい)する。実際にプレイするためには、これらの情報だけで十分なはずだ。
その上で、GMには原作の一巻(かん)だけでもあらかじめ読んでおくことをお勧(すす)めする。
おそらくもっともお手軽に世界観を把握(はあく)できるはずである。

隠された世界

我々の住むこの世界。科学万能のこの時代。だがその裏には隠された真実があり、多くの人々にとっては知ることもできない秘密が実在する。
『風の聖痕』の舞台となるのは、魔術、妖魔、悪霊などといった〝オカルト〟などと呼ばれる、〝科学的にあり得ないはずの存在〟が、人知れず実在している世界である。
そして、世界の闇に隠れた魔物たちは知られることなく跋扈し、人々の脅威となっていた。
このゲームでは、そんな魔物や、それを操る魔術師などと戦う者たちをプレイヤーキャラクターとして想定している。

世界の成り立ち

『風の聖痕』では世界は〝創世者〟と呼ぶべき存在によって創られた。我々の知る物理法則なども、創世者によって創られたものである。
この世界の原理に対して、様々な方法で〝ハッキング〟をかけ、自分の望むように法則を――一時的なものではあるが――書き換える者たちがいる。
そのような技術を〝魔術〟と呼び、魔術を扱う人のことを〝魔術師〟と呼ぶ。

魔術と魔術師

意志を持ってこの世の理を書き換える力の総称が魔術であり、その力を持つ者が魔術師と呼ばれる。

魔術には様々な系統が存在するが、その中にはこの世を構成するエレメント（精霊）の力を用いて現実に「ハッキングをかける」ようにして、あり得ないはずの状態を作り出す者たちがいる。

それが〝精霊術師〟と呼ばれる魔術師たちなのだ。

精霊術師

この『風の聖痕ＲＰＧ』で想定されるプレイヤーキャラクターは、精霊術師とその周辺にいるその他の特殊な魔術師たちを想定している。

そして、妖魔や悪霊といった人間にとって危険な魔物を浄化する、退魔師と呼ばれる存在であることを基本とする。

精霊術師はそれぞれ地水火風のうち、いずれかの系統に属し、属する精霊の力を借りることで魔術を行使する。

精霊術師は精霊と契約し、世界の有り様を一時的に変更することで、あり得ざる事象を発生させる。

一般に精霊術師と精霊の関係は対等であり、術師が一方的に使役するものではない。

炎術

炎の精霊の力を借りる術。攻撃力は高い反面、探査・索敵といった情報の収集や隠蔽工作などの行為には不向きである。

水術

水の精霊の力を借りる術。変幻自在なイメージが強いが、水の質量を用いることで十分なダメージをたたき出すこともできる。

地術

土の精霊の力を借りる術。防御力が高く、自身が受けたダメージを回復させる力も高い。また、結構俊敏でもある。

風術

風の精霊の力を借りる術。知覚的な情報収集に向き、他の精霊より素早く術を使えるが、大ダメージを出すのには不向きである。

その他

術師は基本的に血統によって能力が決まる。だが、例外的に既存の精霊術の系統になじまない特殊な能力を持って生まれてくるものたちがいる。

警視庁の警視である橘霧香（Ｐ257）は、そんな特殊能力者たちを集めて、公営退魔機関で

ある警視庁特殊資料整理室にスカウトしている。

精霊術の家系

精霊術はそれぞれの精霊との相性によって能力が決まる。その大きな要素が血統である。そのため、それぞれの術の系統ごとに名門と呼ばれる家系が存在する。

神凪家

日本における炎術師の名門。炎の精霊王と契約を交わした人物を創始者とする。千年に亘り日本の退魔活動を担ってきた。

炎の神器と呼ばれる〝炎雷覇〟を所有している。

風牙衆と呼ばれる風術師の一族を使役してきたが、反乱の憂き目にあい、現在情報収集に支障をきたす場面も見受けられる。

風牙衆

江戸時代の頃に神凪に討伐された風術師一族の末裔。その後神凪に服従することで生き延びてきたが、三〇〇年間虐げられてきた恨みを晴らすべく反乱を起こした。

石蕗家

地術師の名門。富士山の気の化身である魔獣を封じる儀式を執り行なう。

マクドナルド家

アメリカおける炎術師の名家。精霊術師は日本だけでなく世界中に存在しており、それぞれに名家名門が存在している。

凰家

香港における風術師の名家。風の神器と呼ばれる虚空閃を所有している。敵襲を受け、壊滅的な状態にある。

警視庁特殊資料整理室

現存する国内唯一の公的退魔組織。室長は橘　霧香。
突然変異的に生まれた術者をスカウトして組織に組み込んでいるが、まだまだ実績も実力も不足している。
組織の責任者である橘霧香は、実績を作るために神凪家に接近。風牙衆を失って情報収集能力に支障をきたした神凪家も、その俗世的な権力、警察としての能力を利用するためにそれを許している。
現時点において特殊資料整理室と神凪家は、良好な関係にあるといってよいだろう。

その他の退魔師

名門の術師や公的機関に属さない退魔師も存在する。

実際、小説の主人公である八神和麻(P256)は、そんなフリーランスの退魔師のひとりである。

彼のようなフリーランスの場合、退魔活動を金銭目的、つまり生業として行なっている。

報酬の金額はピンからキリまであり、定価や相場のようなものはなどはないに等しい。ただし、多くの場合命を落とす危険を伴うこともあり、平均的な庶民から見れば高額の報酬を受け取っていることが多い。

また、退魔の仕事を斡旋するブローカー、口利き屋なども存在している。

術師の目覚め

神凪一族をはじめとして、多くの精霊術師はその家系によって生まれながらに能力をもち、使いこなすことができる。

その一方で、精霊術師としての資質を持っていながら、それと気づかずに一般人として生活をしている人々もわずかながら存在する。

その能力はある日突然目覚めることもあれば、そのまま秘められた力に気づかず一生を終える場合もある。

また、自覚や知識のない精霊術師の中には、不可思議な力をもてあまして暴走状態になる

者もいる。残酷なことに、そんな彼らの前に立ちはだかり事態を収拾するのは、多くの場合退魔活動を行なう精霊術師である。もちろん、多くの場合無事に解決することはなく、犠牲者が出ることも少なくない。

精霊王

この世を形作るエレメント（精霊）の長。地水火風それぞれに王がいる。

コントラクター（契約者）

精霊王と契約を交わし、王の力を譲り受けることを許された者。
かつて、幾人かの契約者がいたと伝えられているが、現代では風のコントラクターである八神和麻以外には確認されていない。
神凪家の初代宗主は炎のコントラクターであった可能性がある。

妖魔邪霊

自然界に存在する気や、あるいは強力な怨念を持つ者が霊となることで人々に危険な存在になることがある。それらを妖魔邪霊と呼ぶ。
特定の相手に仇なすものから、自然現象のごとく破壊を振りまくものまで様々な種類が存在する。

浄化

妖魔邪霊を払う力。浄化できない場合は倒しても封印するだけにとどまるため、時間が経てば再度復活してしまうことがある。

一般人

この『風の聖痕』の世界では、魔法や妖魔邪霊の類はその存在を一般には知られていない。一方である程度の社会的な地位を持つものにとっては、その知識は普及している。

そのため、多額の報酬を支払って悪霊を〝祓う〟退魔師という存在が、あくまでアンダーグラウンドではあるが成立している。

警視庁特殊資料整理室を始めとする警察、公的機関を始めとする権力者たちはオカルト的な存在を「実在しないもの」としてその存在を隠蔽している。

もし、一般人が妖魔や魔法を使う場面を目撃したとして、それを他人に話しても容易には信じてもらえないだろう。

その他

私立聖陵学園

都内にある名門高校。共学で基本的に良家の子女が通っている。
神凪綾乃（Ｐ256）はこの学校の高等部に、神凪煉（Ｐ257）は中等部に通っている。
名門校の校長や理事者クラスの人々ともなると、世界に超科学的な者たちが実在し、それなりの確率で学校を舞台に事件が起こることは、知識としては知っている。
特に神凪家の子女が通う聖陵学園では、妖魔邪霊はもちろん、精霊術師についてもその存在が知られている。その中には、全体からみればごく一部ではあるが、一般人の生徒すら含まれている。

パーソナリティズ

『風の聖痕ＲＰＧ』の世界においてその行動が注目されているキャラクターたちを紹介する。ここで紹介されている者たちは、ＰＣたちの味方、依頼人、支援者、ライバル、敵などとして使用することができるだろう。

コネクションとして

これらのパーソナリティは、ライフパスの邂逅表でコネクションの対象として指定されているキャラクターである。これらを上司や師匠、好敵手などとして採用することで、ＰＣの設定に深みを与えることができるだろう。

シナリオソース

これらのキャラクターは、シナリオの依頼者（命令者）、情報提供者、黒幕などとして使用できる。こういったキャラクターたちが登場することで、シナリオにおける事件の危険さや重要さなどを演出できるだろう。

パーソナリティズのデータ

パーソナリティズで紹介されているキャラクターにはクラスや能力値といったデータは設定されていない。これらのデータはＧＭが自由に決定してかまわない。ＮＰＣのゲストやエキストラといった分類は、セッションにおいて必要になった際に決定してもよいだろう。たとえば、土御門貴明は、達人級の陰陽師だが、必ずしも、イレギュラーやアデプトのクラスのレベルを高いものとして設定する必要はない。シナリオで必要とあれば、エネミーにあっさりと倒されてもかまわないのである。

パーソナリティリスト

Ｐ260には、これらをパーソナリティズ以外の『風の聖痕ＲＰＧ』の世界の重要人物を、簡単な解説と共に紹介している。

ここで紹介されている人物についてより詳しく知りたい場合は、原作の小説を参照して欲しい。

八神和麻（やがみ・かずま）

「……で、いくら出す？」

風の精霊王の“契約者”

性別：男　**年齢**：22
髪の色：黒　**瞳の色**：茶（青）**肌の色**：黄

フリーの風術師。仙術も学んでいる。口が悪く、性格は自堕落で一見、卑怯者。敵には容赦がない。唯我独尊を地でいく男であり、自分の得にならないことには無関心。

本名は神凪和麻といい、元々は神凪一族だったが、炎を扱うことができずに一族から放逐されている。その後、風術師として覚醒し、世界中を渡り歩いた後に日本に戻ってきた。風の精霊王の“契約者（コントラクター）”として。

神凪綾乃（かんなぎ・あやの）

「もっと真面目にやりなさいよ、バカ！」

炎雷覇継承者

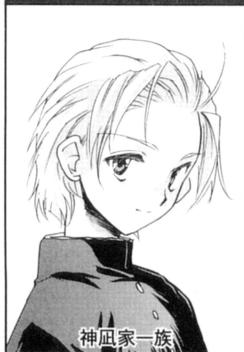
性別：女　**年齢**：16
髪の色：赤　**瞳の色**：黒　**肌の色**：黄

神凪家宗主、神凪重悟の娘。神凪家に伝わる神剣“炎雷覇”の継承者であり、神凪家の次期宗主として見込まれている人物である。とはいえ、綾乃はまだ年も若く、術者としても未熟。普段は聖陵学園の高等部に通いながら、退魔の仕事を行なっている。最近は八神和麻とコンビを組むことが多い。

性格は単純にして大雑把。短気であり、追いつめられると逆ギレすることも多い。

神凪煉（かんなぎ・れん）

「僕を甘く見ると、火傷しますよ」

神凪家一族

性別：男　**年齢**：12
髪の色：茶　**瞳の色**：黒　**肌の色**：黄

神凪家でもトップクラスの術師である神凪厳馬の次男。兄は家を出奔した八神和麻。普段は聖陵学園中等部に通う学生として生活を送っている。その外見は年不相応に愛らしく、仲間たちからも（必要以上に）好かれている。

だがその幼い外見に油断してはならない。煉は神凪の姓を持ち、“黄金”の炎を使う一級の炎術師なのだ。

神凪重悟（かんなぎ・じゅうご）

「では、お前たちに任せたぞ」

神凪家宗主

性別：男　**年齢**：不明
髪の色：灰　**瞳の色**：黒　**肌の色**：黄

日本最強の炎術師の一族、神凪家の宗主。重悟自身も史上最強と呼ばれるほどの術者だった。だが事故により足を失ったため現在は一線を退き、一族の宗主としての役割に専念している。

厳しくも公明正大な人物であり、術の才の有無にかかわらず、他人を評価することもできる。ただ、娘の綾乃に対しては、過保護すぎる傾向がある。

たちばな・きりか
橘霧香

「仕事の話があるんだけど、どうかしら?」

警視庁特殊資料整理室室長

性別:女　**年齢**:20代半ば
髪の色:茶　**瞳の色**:茶　**肌の色**:黄

階級は警視。警視庁特殊資料整理室の二代目室長である。陰陽師の名門である篁家の一門であり、霧香自身も陰陽師として一流の実力を持つ。人遣いは非常に荒いが、職員達からの信頼は確かだ。

霧香は広い人脈と巧みな話術を使い、超常的な事件に対して多くの成果を上げている。ただ、上層部からの過剰な期待をかけられて苦労することが多いようである。

つわぶき・まゆみ
石蕗真由美

「分かったなら、返事をする前に動きなさい!」

石蕗家首座

性別:女　**年齢**:16
髪の色:黒　**瞳の色**:黒　**肌の色**:黄

日本の地術師の一族、石蕗家の首座。若く、過剰なほど強気な少女であり、優れた地術師である。石蕗家は真由美の姉、紅羽が引き起こした騒動で大きく信用を失った。その事件で空席となった首座に立ったのが真由美なのである。

失くした信頼をどう取り戻すかによって、石蕗一族の未来は変わる。真由美は首座としての責務を果たすべく、指揮を執っている。

土御門貴明（つちみかど・たかあき）

「やあどうも。奇遇ですね」

土御門家次男

性別：男　**年齢**：20代前半
髪の色：茶　**瞳の色**：茶　**肌の色**：黄

陰陽道の名家、土御門家の次男。文武両道、容姿端麗、女性に優しく、状況に合わせて機転を利かせる柔軟さも持ち合わせている。術者としても優れており、すでに前線に出て多くの妖魔を封印している。また、外部の術者とも交流があり、彼らに手の回らない退魔の仕事をまわすこともある。

完璧な人間のような貴明だが、妹の香久夜に対しては致命的なまでに甘い。

篠宮由香里（しのみや・ゆかり）

「だって、そっちの方が面白そうだもの～」

綾乃の友人

性別：女　**年齢**：16
髪の色：茶　**瞳の色**：黒　**肌の色**：黄

聖陵学園高等部に所属する生徒であり、神凪綾乃の親友。

いたってのんびりした雰囲気の少女なのだが、状況を（より面白く）変化させようとする。超常現象や噂話、色恋沙汰に並々ならぬ興味を示し、危険も迷惑も顧みずに首を突っ込んでいくトラブルメーカーだ。

なぜか情報収集能力に長けており、さまざまな事件や個人情報に詳しい。

●パーソナリティリスト

名称	性別	解説
石動大樹（いするぎ・だいき）	男	特殊資料整理室の新人警官。"悪魔喰らい（デモン・イーター）"という能力を持つ。
ヴェルンハルト・ローデス	男	世界最高峰の魔術結社"アルマゲスト"を取り仕切る高位魔術師。
茅野（かやの）	男	石蕗家に仕えるエージェントたちのリーダー。
神凪厳馬（かんなぎ・げんま）	男	八神和麻、神凪煉の父親。神凪家最強の炎術師であり、"蒼炎"を扱う。
キャサリン・マクドナルド	女	アメリカの炎術師の名門、マクドナルド家の娘。
久遠七瀬（くどう・ななせ）	女	聖陵学園高等部に通う生徒。神凪綾乃の親友。
熊谷由貴（くまがい・ゆき）	男	特殊資料整理室の術師。二重人格のPK（サイコキネシス）能力者。
久米喜十郎（くめ・きじゅうろう）	男	特殊資料整理室の先代室長である老人。資料整理室の創設者。
倉橋和泉（くらはし・いずみ）	女	特殊資料整理室の術師。橘家の分家であり、霧香の片腕。
霞雷汎（シア・レイファン）	男	和麻の師匠である仙人。生まれは日本。
志門勇人（しもん・ゆうと）	男	特殊資料整理室のグータラ警官。不死能力"ジークフリート"という能力を持つ。
鈴原花音（すずはら・かのん）	女	聖陵学園中等部に通う生徒。神凪煉の同級生。
芹沢達也（せりざわ・たつや）	男	聖陵学園中等部に通う生徒。神凪煉の同級生。
盾隼人（たて・はやと）	男	総合科学者を自称する、魔術にも科学にも通じたマッドサイエンティスト。
土御門香久夜（つちみかど・かぐや）	女	陰陽師の名家土御門家の娘。兄の貴明を慕っている。
土御門定信（つちみかど・さだのぶ）	男	陰陽師の名家土御門家の宗主。
ティアナ	女	妖精郷に住む妖精。イタズラ好きでよく現世に現れる。
楢橋悠香（ならはし・ゆうか）	女	聖陵学園高等部の新聞部員。
柊太一郎（ひいらぎ・たいちろう）	男	聖陵学園高等部一年生。神凪綾乃のおっかけ。
平井柚葉（ひらい・ゆずは）	女	八神和麻の高校時代の恋人。特殊な霊媒能力を持つ。
凰小雷（ファン・シャオレイ）	女	香港の風霊術師。神具"虚空閃"の継承者。
山南憲忠（やまなみ・のりただ）	男	聖陵学園高等部の生活指導教師。規律に厳しい。
ラピス	女	ローデスの部下。和麻の死んだ恋人のクローン。
李朧月（リー・ロンユエ）	男	少年の外見をした仙人。八神和麻の師兄。

風の聖痕RPG

GAMEMASTER SECTION

ゲームマスターセクション

Standard RPG System

ゲームマスタールール

ゲームマスターとは

本章は、ＧＭ向けに、ＧＭとしてセッション中に使用すると役立つテクニックや状況に応じたルールについて解説している。

すでにご存じのとおり、『風の聖痕ＲＰＧ』はひとりではプレイできない。参加するプレイヤーの内、誰かひとりがＧＭと呼ばれる役割を務めなければならない。ＧＭは、他のプレイヤーたちに彼らの分身であるＰＣたちが活躍する冒険の舞台を用意し、危険な状況に彼らを遭遇させ、しかるべき大団円に導くことを目的とする。

ＧＭの役割

ＧＭは『風の聖痕ＲＰＧ』におけるホストプレイヤーといえる。

他のプレイヤーは、ＧＭの提供する状況にみずからの分身であるＰＣたちを介して参加する。つまり、受動的にゲームに参加するのに対してＧＭはセッションのすべての段階に主導

的かつ能動的にゲームに参加することを求められる。さらには、セッションとセッションの間にもシナリオの作成やシナリオに登場するＮＰＣやエネミーデータの作成なども行なわなければならない。何やら、大変なことばかりだが、その苦労はゲームの成功によって十二分に報われる。それだけ成功したセッションは面白く、充実感がある。

ＧＭとプレイヤーの関係

ＧＭはゲームのホストプレイヤーである。すなわち「参加者をもてなす参加者」であるということになる。つまり、ＧＭもセッションを楽しむ参加者なのだ。ＧＭは他の参加者に対する奉仕者ではない。また、ゲームにおける管理者であり、進行役であるため、リーダーシップを発揮することを求められるだろう。だが、ゲームをプレイする場において常にリーダーでいる、ということではない。

重要なのはゲームをプレイするという状況においてＧＭだからどうこうということはない。〝ゲームを楽しく遊ぶ〟ことにおいて参加者は対等であるべきなのだ。

プレイ方式

『風の聖痕ＲＰＧ』には、ふたつのプレイ方式がある。卓の状況にあわせてＧＭは適切なキャラクター作成の方法を選択して提示しなければならない。

モノプレイ

単発のセッションをモノプレイと呼ぶ。モノプレイでは、毎回キャラクターを作成することになる。また、卓に集まるプレイヤーのルールやＴＲＰＧに対する習熟度もまちまちである。よって、モノプレイではクイックスタートの採用を推奨したい。

キャンペーンプレイ

以前に使ったキャラクターでもう一度プレイしたり、数本の連作シナリオで作られたシナリオ（こういったシナリオをキャンペーンシナリオと呼ぶ）を使ったセッションを遊ぶことをキャンペーンプレイと呼ぶ。キャンペーンプレイでは、特にキャラクターの作成方法に指定はない。ＧＭとプレイヤーでどのようなキャラクターでセッションに参加したいのか（してもらいたいのか）をインターネット、電子メール、電話などであらかじめ、打ち合わせて

おくとよいだろう。

カジュアルプレイ

キャンペーンプレイが可能な、友人たちとプライベートな場所で行なうようなゲームプレイをカジュアルプレイと呼ぶ。

ＮＰＣの作成

ＮＰＣとは、ノンプレイヤーキャラクターの略であり、すなわちＧＭが管理するＰＣではないキャラクターすべてを意味する。これらＮＰＣの作成方法について解説する。

ＮＰＣの種別

ＮＰＣには、次の三つの種類がある。それぞれ違ったルールで作成される。

ゲスト

ＰＣと同じだけのデータ量を持っているＮＰＣ。ゲストはＰＣと同じデータを持ち、処理も同じだが、、そのレベルや戦闘値、特技や装備などはＧＭが任意に追加、変更できる。

術者

　ゲストの術者はＰＣと異なり、絆効果を持たない。その代わりに、ゲストの術者はＰＣが取得できないエネミー特技（Ｐ298）を取得し、使用することができる。

モブ

　三〜十人前後の集団で1キャラクターとして扱われるキャラクターをモブと呼ぶ。兵士の集団やゴロツキなど戦闘時のにぎやかしや、数に任せたザコとして使用される。

モブの作成

　モブのクラスはひとつとする。能力基本値は選んだクラスによる数値に10程度を加えて算出する。能力基本値から判定修正および戦闘値を算出すること。【ＨＰ】と【ＭＰ】は10を基本とする。装備に関してはＧＭが任意に決定すること。【行動値】は装備による修正を加えて算出する。なお、モブのレベルは1とする。

高レベルのモブ

　2レベル以上のモブを作成する場合は、【ＨＰ】と【ＭＰ】、戦闘値などを任意に上昇させること。上昇量は選んだクラスのクラス修正表を参考にするとよい。

エキストラ

　特に能力値やクラスなどのデータを持たないＮＰＣのこと。その辺の商店の親父から財閥のご令嬢まで戦闘用のデータを必要としないＮＰＣは、基本的にエキストラで構わない。エ

キストラは、ＧＭの宣言したとおりに処理される。ルールを超えた処理が行なわれることもある。とはいうものの基本的にはプレイヤーの宣言したとおりにも処理されると思って間違いはないだろう。ＰＣと戦わせないために、ＮＰＣをエキストラに設定するという手法もあるという程度のことだ。なお、宣言だけではなく、ラウンド進行中は、メジャーアクションなど適切な行動を使用することが望ましい。

ボスキャラクターの作成

シナリオのクライマックスには、敵の術者や妖魔をはじめとした強大な敵との戦闘があることが多い。そういった敵、ボスキャラクターの作成方法について解説しよう。

どれくらい、強くあるべきか？

セッションを遊んでみようというＧＭが困ることのひとつにボスキャラクターがどのくらい強ければ緊張感のある楽しい戦闘になるのかということがある。まず重要な点に戦闘の回数がある。ＰＣの重要なリソース（資源）である絆効果がどの程度使用されているのか、という点抜きでは、語りにくい。お薦めなのはミドルフェイズで一回から二回戦闘を行ない、クライマックスで最後の戦闘を行なうというやり方である。

具体的には、絆効果の中のＨＰ回復効果をクライマックスで使用させるのを目標にしたい。おそらくその状態になる頃にはＰＣは暴走状態にもなっているであろうから、理想的なボス

キャラクターとの戦闘バランスでは、PCを2回くらい戦闘不能に追い込むぐらいでよいということになる。むろん、これはPCを確実に殺せ、といっているわけではない。重要なのは、どうやってPCたちに〝死んでしまうかもしれない〟と思わせるか、ということなのだ。

HPの量

ボスキャラクターはどのくらいタフであるべきなのだろう。これにはふたつの要素が関係する。ひとつは、戦闘に掛かる時間（ラウンド数）、もうひとつがPCの出せるダメージの量である。PCのデータが手元にあるのであれば、そのキャラクターが一回の攻撃で出せる最大のダメージを計算してみるとよい（この時、ダイスは3として計算すること。ダイスの出目が悪いことはままあるからだ）。そこから、PCたちが1ラウンドで与えられる大体のダメージをイメージできるはずだ。あとはその数値に戦闘に必要なラウンド数を掛けるとボスキャラクターに必要な大体のHPがわかるだろう。

戦闘値

戦闘値に関しては、そのボスキャラクターの演出、戦闘スタイルによるため、一概にこのようにせよというのは難しい。一般論だけをいうのであれば回避値、防御修正はPCより低めに、命中値、攻撃力、【HP】はPCより高めに設定するのがよい。むろん、重要なのはシナリオにおけるそのボスキャラクターのイメージや演出に合っていることである。

戦闘するシチュエーション

クライマックスでの戦闘では、戦う場所のシチュエーションに特殊な仕掛けをほどこしても面白いだろう。たとえば、戦闘しているシーンのそこら中に罠や仕掛けが配置されてあり、うかつに動くとダメージを受けてしまう、ものすごい量の雑魚が次々と現われる、ボスキャラクターが二体以上いる、一度倒した後に別のデータで復活する（二段変身）など、シナリオとあなたの発想次第で、さまざまなトリックを仕掛けられるはずだ。

セッションの進行

実際のセッションを進行させる上でのちょっとしたテクニックとルールを紹介する。これらを読む前にＰ165からのルールセクションを通読しておくこと。本章はそれらのルールを読者が知っていることを前提に書かれている。

プリプレイ

プリプレイでもっとも重要なことは、これから行なうシナリオに登場し、活躍することのできるＰＣを作成してもらうことだ。

今回予告

今回予告において重要なのはプレイヤーたちに今日のセッションの雰囲気(ふんいき)を伝えることだ。そうすることによって、作成するべきキャラクターのイメージが決まるだろう。

よい今回予告

読み上げられる適切(てきせつ)な分量を心がけよう。たとえば、読んでいて疲(つか)れるような今回予告はあからさまに長すぎるし、プレイヤーたちも覚えてくれないだろう。

シナリオハンドアウト

ＧＭは、プレイヤーのキャラクター作成の手引きとして、シナリオハンドアウトを作成して、渡してもよいだろう。シナリオハンドアウトは選択ルールである、使用するかどうかはＧＭが決定すること。シナリオハンドアウトには、ＧＭからプレイヤーに対して行う「作成するキャラクターへの要望」である。シナリオハンドアウトには、そのキャラクターに対する事前情報、必要なクラス、指定されるカバーなどが書かれていることが多い。

メインプレイ

メインプレイで、注意して欲しいこと、についてそれぞれ項目を立てて解説する。

オープニングフェイズ

オープニングフェイズでは、時間やシナリオ作成の手間は増えるがキャラクターごとにシーンを作るとよい。それがプレイヤーのモチベーションを上げるのに、理想的である。

もちろん、ＰＣにコンビを組んでもらって共通のシーンを演出したり、学校のクラブやサークル、退魔師のチームや会社を設定し、全員をひとつのパーティに見立ててオープニングを行なってもよい。シナリオの内容やプレイヤーの人数に合わせて柔軟に決定すること。

コネクションの渡し方

ＧＭは、シナリオを通じてＰＣたちが達成する目的や事件を解決する理由として、コネクションを提示していくとよいだろう。具体的にはシナリオ内の次のようなタイミングでコネクションを提示することを心がけること。なお、コネクションを取得するかどうかはＰＣが決めるべきものである。

オープニングフェイズで渡す場合

オープニングで渡すということは、シナリオにおけるそのキャラクターが事件に関わる個

人的な理由として設定することを意味する。このコネクションは、PCにとって依頼者だったり、事件の被害者であったり、助けなければならないヒロイン、あるいは乗り越えるべきライバルや敵なのかもしれない。オープニングフェイズで渡すコネクションは、シナリオにPCが参加する理由、動機、謎を究明するための手がかりとなるものである。

クライマックスフェイズ直前に渡す

ミドルフェイズの最後のシーンにはコネクションを提示したい。このコネクションは、クライマックスフェイズで誰と会うのか、誰を倒すのか、もしくは誰を救うのかといったこのシナリオの解決条件（シナリオの終了条件）をプレイヤーに提示し、確認させる目的がある。よって、すべてのPCに同じコネクションを渡すのが基本と考えるとよい。

アフタープレイ

GMが、シナリオの終了を宣言したら、アフタープレイに入る。アフタープレイでもっとも重要な行為は経験点の配布である。経験点はキャラクターを成長させるためだけにあるわけではない。楽しかったセッションを思い返して、本当に楽しい思い出とするのが経験点を配布する最大の目的である。よって、各プレイヤーにはできるだけ経験点をたくさん持ち帰ってもらうことが目的となるわけだ。楽しいゲームをともに作り上げてくれたお礼の気持ちを込めて経験点は渡すこと。この経験点の各項目をチェックする判断基準について解説しよう。

経験点のチェック

ここでは、経験点のチェック方法として、主にGMからみた解説を行なっている。経験点の配布についてはP 195も合わせて参照すること。

●セッションに最後まで参加した

これはアフタープレイの段階で、その場にいるすべてのプレイヤーにチェックがつく。

●シナリオの目的を達成した

ＧＭが設定したシナリオの目的が達成できていたら経験点が入る。術者レベルと同じぐらいが適当だが、シナリオの内容に応じてもらえる経験点を変更してもよい。

●場所の手配、提供を行なった

この項目はセッションを行なう場所を確保したプレイヤーのものにチェックする（複数のプレイヤーが関わっているのならば、そのすべてにチェックを認める）。GMの場合は、セッションシートの「場所の手配、提供を行なった」の項目をチェックすること。

●倒した敵の経験点

これはシナリオで［ＰＣが倒したエネミーのレベル合計÷ＰＣの数］分を計上すること。レベルのないモブはすべて1レベルとし、エキストラはこれに含まれない。また、「倒したエネミー」の定義についてはGMが判断してよい。たとえば、見逃した場合やうまく立ち回って戦闘を回避した場合などでも、シナリオ上での障害を排除したと見なせるのなら、倒したエネミーとすべきだろう。

●よいロールプレイをした

この項目は、セッション中のロールプレイを思い出しながら、ＧＭとプレイヤー全員で相談して決定する。よいＧＭであろうと思うのなら、積極的にこのチェックは埋めるようにすること。

●他のプレイヤーを助けるような言動をした

この項目もまたＧＭの任意で決定してもよいが、自薦もしくは他薦を募り、そのプレイヤーにチェックをあげること。もちろん、特技やアイテム、絆効果などで他人のピンチを救ったり、助け合った場合には、チェックをつけるべきだろう。

●セッションの進行を助けた

この項目は完全にGMの任意となる。ＧＭの気持ちとしてシナリオの進行を助けてくれたプレイヤーにチェックをあげよう。たとえば、シナリオで渡されたコネクションの内容に沿ったロールプレイや決断を行なった場合はチェックを認めるべきだろう。

サインの記入

レコードシートへのGMのサインは必ず行なうこと。忘れるとそのプレイヤーに迷惑を掛けてしまう。消えないように黒のボールペンでしっかりと書くこと。

成長の確認

経験点をどのように消費するかは各プレイヤーに任されているが、アフタープレイの段階で成長するプレイヤーも多いだろう。

GMは成長を確認して消費した分の経験点をプレイヤーが提出したレコードシートやセッションシートから減少させ、新しい経験点を消えないように赤のボールペンで記入すること。また、得た経験点を消費して、常備化を行なう場合は必ず確認しておくこと。

経験点の使用法についてはP191を参照すること。

ディスカッション

セッションが終了したら、時間を気にしつつ、ディスカッションを行なっておくとよいだろう。みんなで今日のセッションを振り返ってみよう。GMは意識的にポジティブな発言を行なうこと。これで、セッションはすべて終了となる。

シナリオの作成法

ＧＭにとって、もっとも労力が必要だと思われるもの、それがシナリオの作成である。ここでは、簡単にシナリオを作成する際の注意点について解説してみたい。

ボス

最初に考えるとよいのは、シナリオを通じて、倒す必要のある敵、ボスキャラクターである。多くはＰＣと対立する目的（それも多くの人命を確実に奪うような）を持つ魔術師や精霊術師であったり、邪悪な妖魔であったりするだろう。

これは、何故ＰＣがそのボスと敵対することになるのかという理由から考えてみるといい。または、そのボスが引き起こす事件から考えてみてもいいだろう。

いずれにせよ、ボスはＰＣを初めとした人々に危害を加える存在である。そうでないならば、ＰＣとボスとが戦う理由はなくなり、『風の聖痕ＲＰＧ』の物語（セッション）は始まらないだろう。

ボスの目的は次のようなものが代表的だと思われる。これらの目的は単独ではなく、複数が絡み合っているかも知れない。

・封印(ふういん)された強力な妖魔を復活(ふっかつ)させる
・エネルギーを得るために大量殺人を行なう
・何かの危険な魔法実験を行なう
・邪魔な個人／組織(そしき)を排除(はいじょ)する
・PC、またはヒロイン（後述）から何かを奪(うば)う
・PC、またはヒロイン（後述）を殺す／利用する

護(まも)るべき者―ヒロイン―

ヒロインとは別に美少女のNPCを指しているわけではない。ここでいうヒロインとはヒーローであるPCが守るべきものの象徴(しょうちょう)である。ヒロインの存在が重要である部分はまさにここである。PCたちは命を懸(か)けて戦うわけなのだから、そこには理由が必要になるのだ。ヒロインとはその理由そのものである。PCと会話し、交流することでPCたちの〝命を掛ける理由〟を補強(ほきょう)する。そのために、NPCであることが多いのだ。

オープニング

続(つづ)いて、PCたちがなぜヒロインと関係し、ボスキャラクターと戦うのか、その切(き)っ掛(か)けとなるオープニングについて考えてみよう。

オープニングにはいくつかのパターンに分けることができる。

ヒロイン

守るべき存在との交歓（コネクションとしてヒロインを提示する）、ヒロインが敵に脅かされることがＰＣの動機となる。

エネミー

敵（ボスとは限らない）とＰＣが因縁（コネクションとして敵を提示する）を持っている。敵討ちや好敵手、かつての友人、師匠、兄弟弟子などが基本となる。

他のＰＣ

他のＰＣを追う、助ける、以前からの相棒などの関係を持ち、ペアとして活動する（コネクションとして他のＰＣを提示する）。キャンペーンプレイの場合にさらに有効となる。

依頼

ＰＣが所属している組織や個人的に知っている相手からの依頼、要請、命令、使命、運命などにしたがって事件に関わる（コネクションとして依頼者を提示する）ことになる。

中盤を支える

オープニングが決まり、ヒロインと敵のイメージがある。あとは、オープニングからクライマックスのあいだミドルフェイズである。中盤ではおおよそ5～6シーンほどを使って、

次の事項を実現することになる。

進行イベント

クライマックスにPCを誘導するためのシーン。PCたちがオープニングで与えられた動機を補強し、シナリオの目的に沿って物語を進行させる（しばしば迷走するが、それも楽しみの一つではある）。進行イベント中には、次の二種類のイベントを行なう必要がある。

・PC同士の出会い

PC同士が出会って協力体制を取るためのシーン。1～3シーンぐらいが適当。

・情報収集

セッションで発生している事件についての情報を集めるためのシーン。1～2シーンが適当である。くわしくはP241を参照すること。

突入／情報整理イベント

主にクライマックスフェイズの直前などに（残っていれば）シナリオの謎や敵の正体などが明らかになる。クライマックスに特殊な仕掛けがある場合は、そのための情報が開示される。シナリオの解決に関するコネクションを提示するなどの状況を整理するためのイベント。

クライマックス

どのようなクライマックスになるかはこれまでのシナリオ製作の過程で決定しているはず

だ。エネミーデータやオリジナルの特技やシナリオ専用のルールなど使用するデータの準備をすること。

エンディング

クライマックスフェイズが終われば、エンディングフェイズとなる。エンディングの内容は、セッションの雰囲気やシナリオの展開などによっても変わるため、事前にきっちりと決めなくてもよい。大まかなイメージを作っておくとよいだろう。

注意点

最後にちょっとした注意と提言を書いておきたい。シナリオの作成とセッションの運営の参考にして欲しい。シナリオは不可侵なものではない。セッションが完全にシナリオに沿って進行することなどまずありえない。

そして、それで問題はないのだ。それは普通のことなのである。

ＲＰＧは変化していく遊びだ。そのシナリオはＧＭであるあなたとプレイヤーによって変化し、あなたたちだけの物語を形作っていくだろう。ＧＭは常にその場その場でＮＰＣのセリフやシーンの、あるいはキャラクターの演出やプレイヤーへの対応を行なっていかなくてはならない。

だから、ＧＭはシナリオやシーンの記述(きじゅつ)に過度にこだわることなく、シナリオの流れに注意するように注意しよう。ＰＣたちが、救うべき相手や守るべきものを理解していれば、シナリオは問題なく進んでいく。予定と違ってもうろたえる必要はないのだ。

ＧＭガイド

ここでは、セッション中に発生するかもしれないトラブルについて対処法を解説してある。ＧＭは、あらかじめこの項をよく読んでおき、もしも類似の事例が発生した際に、対処する際の参考、指針とすること。

原作小説について

本書『風の聖痕ＲＰＧ』は、富士見書房から出版されている小説『風の聖痕』シリーズを原作としている。こういった原作ものといわれるゲームを遊ぶ場合、「原作の内容をどれくらい尊重し、忠実にゲームをすべきなのか」という点を気にする人は少なからずいるだろう。

結論は決まっている。「どう遊んでもよい」のだ。

ただし、大前提がある。「一緒にプレイする者同士でコンセンサス（合意）がとれる範囲を逸脱しなければ」、ということだ。

ＧＭはプレイヤーが『風の聖痕ＲＰＧ』を通じて実現したいプレイイメージに合わせて、

その卓でのレギュレーションや採用する設定について決定するとよい。一方でプレイヤーは、GMのシナリオを尊重することを念頭において行動する精神を忘れてはならない。

原作に対する知識の格差について

原作もののRPGをプレイする場合、しばしば問題となるのが、GMを含むプレイヤー間の原作に関する知識格差である。たとえば、シナリオ内で翠鈴（ツオイ・リン）という名前を出したときに、その名前が八神和麻（やがみかずま）にとって重要な人物だと分かるのは原作の知識があるからだ。

それでは何が問題になるのか？　それは、期待通りに物事（この場合はゲームが）進行しなくなるということだ。先の例でいえば、GMは翠鈴の名前を出すことで、「事件が和麻に関わりがある」ことを示そうとしたのかもしれない。ところが、プレイヤーに原作の知識がなければ、八神和麻と事件とを結びつけることはないだろう。その結果、思い通りにゲームが進行しないことで、GMはいらだち、プレイヤーは困惑する。そういう危険があるわけだ。

だが、実は知識格差それ自体は解消できない。程度の差はあれ参加者全員の知識が同じということは、そもそもあり得ないからだ。事態を解決するのは、「相手が自分の知らないことを知っているかもしれない」――、あるいは「自分が知っていることを知らないかもしれない」ということを想像する力と、知識格差によって困惑している相手に、自分の思っていることを説明できるコミュニケーション能力なのである。

原作を変更してもよいのか

トラブルの元となる別の原因として、原作小説の設定を追加したり変更する場合が考えられる。たとえば、本書と同時に発売されている『風の聖痕ＲＰＧリプレイ　深淵の水龍』では、聖陵学園にゴーストバスターズクラブという、「学校で起こった妖魔邪霊によるトラブルを解決する組織」の設定を採用している。

このようにＧＭはゲームをプレイするために、原作にはない設定を作成、あるいは変更する必要がある。これは当然のことだ。なぜなら原作はゲームの存在を前提に書かれているわけではなく、ゲームとして必要な設定はその都度作り出していかなければ遊べないからだ。

原作の不用意な変更は望ましくはないが、ゲームをプレイする上で必要な設定を作成するのはＧＭとしての権利である。その代わり、ＧＭは、設定の変更部分や、その内容をプレイヤーに対して開示し、プレイヤーとの間のセッションイメージのすり合せを怠ってはならない。

ＮＰＣのロールプレイ

本書『風の聖痕ＲＰＧ』には原作小説に登場している多数の人物がＮＰＣとして登場する。彼らを〝らしく〟演じるにはどうするべきか？　そのポイントはいわゆる〝演技力〟は重要ではない、ということだ。

ＧＭが「いかに原作の登場人物のようにしゃべるか」ではなく、ＮＰＣとＰＣがどのよう

な関係にあるのかを伝えることが重要なのだ。プレイヤーとしては「次にどんな行動を取ればよいか」の判断は、GMから与えられる情報に依存する。たとえばGMが橘霧香のようにしゃべらなくても、そのNPCを「好意的な依頼者」であると伝えられれば何の問題もない。
その上で、GMはできるだけ原作小説を読み、どのような登場人物であれば自分の伝えたい内容を説明するのにふさわしいのかを、把握しておくことをお勧めする。

原作と異なるキャラクター設定を行なってもよいのか

たとえば、プレイヤーは作りたての「風術師/アーティファクト/エングレイヴド」のキャラクターをもって、風の精霊王の契約者を名乗り、自分の持つアーティファクト装備を煌家に伝わる神器〝虚空閃〟である、としてもよいのだろうか?
ゲーム的には特に問題はない。だが、それだけで問題なしということにはならない。
問題はふたつのケースに集約される。ひとつは、原作がないがしろにされていると「他のプレイヤーが不満に思う」場合だ。これに関しては、GMはくだんの〝契約者〟のプレイヤーに対して原作を尊重するつもりがあるかどうかを確認し、GM自身の判断で、その設定を認めるか、あるいは拒否するかを決めてよい。
逆に言えば、原作の設定と異なると「周囲のプレイヤーが思う」ような設定を、プレイ上で活かせるという説明を行う責任は、その設定を持ちだしたプレイヤーの側にある。GMを

納得させられない人物が、そのような設定を扱うべきではないのである。
もちろん、単に知識不足で、それが原作の設定と食い違っていることを知らずに言い出している可能性もある。その場合ＧＭは、原作について説明し、プレイヤーに「それでもその設定でプレイできる自信があるのか」を確認すること。
もうひとつは「契約者なんだからこのくらいのことはできるだろ」とプレイヤーが言い出す場合だ。この場合、ＧＭはその意見を拒否してよい。ルール上の処理と、ゲーム内の設定は切り離して考えることだ。

コミュニケーションのゲーム

ＴＲＰＧの大きな特徴のひとつにコミュニケーションの重要性があげられる。ゲームの進行はＧＭ、あるいは他のプレイヤーとのコミュニケーションによって行なわれるためだ。
もっとも他のゲームやチームとチームで対戦するスポーツ、あるいは個人競技であったとしても選手と、選手をサポートするスタッフ、あるいは選手間のコミュニケーションは極めて重要な意味を持つ。ＲＰＧもその例に漏れないという話だ。

コミュニケーションの基本

コミュニケーションをうまくするコツのひとつは他人の話を聞く姿勢を見せることである。あなたが相手の話をきちんと聞いていると、相手に対してアピールすることは、会話相手に聞く態度を取らせるための重要な技術だ。

あなたがGMであれば、あなたからプレイヤーに話しかけることは多いだろう。プレイヤーに指示を出し、それに従ってもらうことも多い。だが、だからこそ相手の発言に注意し、聞く姿勢をもつことが重要になる。GMはプレイヤーの発言や無意識的に発せられている要求を受け取れるように注意することが望ましい。

もちろん、相手の要求を聞くことと、要求を満たすことはまったく別の問題である。ただし、ごく軽い不満や何かのミスの指摘などの場合、あなたが相手の要求を〝聞く〟ことで相手が満足してしまうことも多い。また、短くとも会話することで、新しい解決方法が見つかったり、相手やあなたのどちらかが思い違いをしていることに気がついて、納得してしまうこともあるだろう。逆に、相手の話をまったく聞かないという態度を見せると、それが理由になって、より大きな不満を相手に抱かれる危険がある。

まず、話をよく聞いて、相手が何を望み、何を話そうとしているのかを知ろうとすること。そこから、コミュニケーションは始まるのだ。

GMというリソース

GMはそのテーブルにおいて代えられない資源（リソース）である。多くの場合、GMひとりに3～5人のプレイヤーがいることになる。同時に5人から話しかけられたらGMは処理に困るだろう。そのような場合に、大事なことはまず落ち着くことである。

その場が紛糾したり、プレイヤーが口々になにか言ったとしても、あなたはひとりしかいない。すべての欲求に同時には対応できない。順番に対処していくしかないのだ。結果、プレイヤーの発言の順番に処理していくことになる。

このときに、ちょっとしたテクニックがある。現在相手をしているプレイヤー以外には「ちょっと待ってくれ、順番に処理をするから」と言うことだ。こうすることであなたは目の前の処理に集中でき、他のプレイヤーの待ちの姿勢に入ることができる。

むろん、これは後から発言したプレイヤーをないがしろにしろといっているわけではない。慌てず順番に、きちんと処理を終了させてから次へ移るということだ。

場の空気を読む

さて、これまで先に話しかけて、相手の話を聞くということに重点を置いて解説してきた。だが、プレイヤーの中には話したい（聞きたい）ことがあり、GMの回答や感想、裁定を欲しがる人もいる。どちらが優先されるのだろうか？　答えは、相手をよく見るということに

つきる。なぜなら、あなたの取るべき態度は相手次第で変わるからだ。相手が話しかけたいのなら、相手の話を聞くことになるし、相手が困っていたり、話しかけたいがどうすればよいか分からない場合にはＧＭの方から話しかける方がよい。

では、あなたが話しかけたい人がいて、あなたが話しかけられている時、あなたはどうするべきなのだろう？　その答えもまた状況と相手次第としかいえない。

相手が何を考え、何を望んでいるのかを冷静に観察し、かつ相手に共感する必要がある。相手が何を目的として発言しているのか、あるいは黙ってしまっているのか、相手の立場に立って考慮し、推測する。こういった行為はコミュニケーションの基本姿勢である。

メタゲーム思考とＴＲＰＧ

ＲＰＧにおいてプレイヤーとキャラクターは完全にイコールではない。

たとえば、キャラクターが貧乏にあえいでいて、空腹に悩まされていても、あなたの財布にお金がないわけではない。その逆に、キャラクターが想像を絶する大金持ちでもあなたの財布の中の現金が増えることもない。

だが、まったく関係がないというわけでもない。あなたはキャラクターを介してシナリオの登場人物、あるいはそのキャラクター自身に感情移入をするだろうし、キャラクターが激情を覚えたとき、その感情はあなたの中にもあるはずだ。キャラクターはあなたが嫌悪感を

るだろう。

持つ行為を嫌うだろうし、あなたが好ましいと思う人物、事物を同じように好ましいと感じ

『風の聖痕ＲＰＧ』のセッションは、多重構造を持っている。セッションの参加者は互いのプレイヤーとしてのコミュニケーションを楽しみつつ、『風の聖痕ＲＰＧ』の舞台となったもうひとつの現代日本で特殊な力を持った術者として活躍している。さらに参加者は、自分の担当するＰＣたち同士にコミュニケーションを取らせ、その活躍を楽しんでいる。

こういった入れ子構造のゲームを〝メタゲーム構造〟と呼ぶ。

正確を期すなら、あらゆるゲームには〝メタゲーム要素〟は存在する。これは対戦する両者が人間で、人間として〝コミュニケーション〟が行なえる以上、当然のことなのである。

ＲＰＧにおいてのメタゲームは、うまくセッションを運営するために身につけた方がよいテクニックのひとつといえるだろう。

プレイヤーとＰＣ

前述したように、プレイヤーとそのＰＣは同一の存在ではない。まれに〝メタゲーム〟を〝卑怯でずる賢い行為〟であるかのように捉えている人がいるが、それは誤解だ。人間同士が参加してコミュニケーションを行なう以上、〝メタゲーム〟は発生してしまうものだからだ。

特にコミュニケーションに主眼を置いているＴＲＰＧでは〝メタゲーム要素〟は切っても

切り離せない。

大体において、他人と楽しく遊ぼうと考えた場合、相手の趣味趣向や嗜好、意思を無視するなどということはあり得ないだろう。

しかしながらRPGなのだから、キャラクターを演じて遊ぶ、そのキャラクターの視点で物語に参加するという部分も欠かせない要素である。あくまでもキャラクターとして思考し、発言し、行動するから、セッションが盛り上がり楽しくなるのもまた事実なのである。

つまり、バランスが重要なのだ。

たとえば、GMが出す依頼人は必ず裏切るので、裏が完全に取れるまで信用しない、のは問題といえば問題だ。だがもっと問題なのは、このGMはよく依頼人が裏切るシナリオを作るのが好きなので、このGMが登場させる依頼人のNPCの言動は信用してはいけない、などと他の参加者に対して声高に主張することである。これでは、周囲の他のプレイヤーがしらけることは想像に難くないだろう。

先読み発言

同じようなメタゲーム要素としての問題に、シナリオの先読み発言というものもある。つまり、何かの事象があったときにその先の展開を予測され、それを念頭に置いて行動するということである。こういった行為をいやがるGMは多い。自分の遊んでいるシナリオが陳腐

で筋立てに工夫がないと非難されているような気分になるのだという。
だが、逆に考えてほしい。実のところ、これはよい傾向なのである。
それは先読み発言をしているプレイヤーが、あなたの発している〝イメージを正確に掴んでいる〟ということを意味するからだ。これは極めてまれな状態である。ＧＭなら喜んでいい、そんな状況なのだ。ＲＰＧはＧＭとプレイヤーが対戦し、お互いを妨害するゲームではない。ＧＭとプレイヤーはお互いに〝楽しさ〟を与え合う存在なのだ。相手の裏をかくことがセッションの成功に利することはない。
また、先読み発言は多くの場合、そのプレイヤーにとって〝あって欲しい展開〟を提案しているという側面がある。それはプレイヤーがどのように、セッションをイメージしているのか、どうなると楽しいかのか、という欲求を表わしている。つまり、先読み発言は、プレイヤーからのイメージの提案であると捉えることができるのだ。
それでは、先読みをされたＧＭはどうすればよいのか？
「さてね？」
とニヤリと笑いながら言えばいいのだ。あなたの内心はあなた以外の人間にはうかがい知ることはできない。あなたが慌てさえしなければ、何も問題はないのだ。

どんなシナリオを造ればいいのか

本ゲーム『風の聖痕ＲＰＧ』で遊ぶシナリオについてはＰ275でも解説しているが、基本となるのは、妖魔邪霊の類か悪い精霊術師や魔術師が、事件を起こす。その事件への対処を依頼されたＰＣたちが妖魔を鎮める、あるいは倒すことで浄化するというものである。基本的にはすべてのシナリオはこのバリエーションとなるといっても過言ではないだろう。

その上で、『風の聖痕』らしさを取り入れたいのならば、原作の主人公である八神和麻や神凪綾乃（かんなぎあやの）たちをどのように脇役として活躍させるかという点がポイントとなる。小説の登場人物をうまく使うことは、セッションを豊かにするテクニックだ。だが問題はある。彼らは元々主役であるが故に、うっかりするとＰＣの活躍の場を奪ってしまう可能性があるのだ。

重要なのは、ＰＣたちが彼らのサポートをするのではなく、彼らにＰＣをサポートしてもらうということだ。もちろん、ＰＣたちとの関係性も重要だ。ＰＣの中に炎術師がいるのであれば、神凪一族との関係があるのか、ないのか、あるとしたら、どのような物なのか、あらかじめプレイヤーとよく相談しておくべきだろう。

術者ではない普通の人間は可能か？

このゲーム『風の聖痕ＲＰＧ』のＰＣは、精霊術師をはじめとした何らかの魔術的能力を持ったキャラクターである。よって、何の力もないキャラクターというのはゲームシステム

上も作成できないし、おすすめできない。なお、一見、何の力もないように〝見える〟キャラクターであれば、イレギュラークラスを使用することで、作成可能である。
　その上でなお、〝普通の人間〟にこだわるというのであれば、同じＳＲＳを採用している『アルシャードガイアＲＰＧ』に一般人を作成するためのクラス、ノーマルが設定されている。このクラスをトライブクラスとして導入すれば、一般人のＰＣを遊ぶことも不可能ではない。

社会権力との関係

　社会的に隠匿されている妖魔などの情報をＰＣたちはどの程度明らかにしてよいのか？これは、原作小説がよいイメージソースとなるだろう。
　基本は「知らせる必要がある相手以外には、伝えるべきではない」という態度だ。もちろん、ＰＣたちが何を言おうとも一般の人々にとっても妖魔や幽霊などという「非現実的な存在」は受け入れがたいことは間違いない。
　しかし、そのような世界観を認識した上で、エレメンタルアクションヒーローとしてマスコミに追いかけられてしまうような、華々しい活躍をしたいというＰＣもいるかもしれない。これらはやはり、『風の聖痕ＲＰＧ』に求めるプレイスタイルの違いであるので、プレイヤーとよく話し合ってコンセンサスを成立させることをおすすめする。

ゲームデータの運用

続いて、ゲームデータの運用上でのトラブルシューティングを掲載する。セッション中に適用に迷うようなことがあった場合にあなたの助けになるかもしれない。その上で、ＧＭはＰ15のゴールデンルールをよく読み、セッション中に発生するトラブルに対処していただきたい。ゴールデンルールで保証されているように、セッション中のルール判断やデータの適用においてＧＭは常に正しい判断をしている。自信を持ってゲームを運用していただきたい。

ルールに関する議論

セッション中にルール適用などに対して疑念や異論があっても、その場では棚上げし、セッション終了後に改めて、意見交換を行なった方がよい。ＧＭは、プレイヤーからみずからの裁定に対する異議があっても、その場では取り上げず、セッション終了後に時間を取ることにして、今はこの裁定にしたがうように求めること。誰であれ、みずからの考えと違う意見を聞き、なおかつそれにしたがうことを求められれば、反論したくもなる。それは理解できる。だが、その場でそのような議論を仕掛けてセッションの進行を妨害し、セッションを遅延させてもそれによって利益を得る者はいない。たとえ、それがＰＣの生死に関わるような

問題だったとしても、である。
もちろん、ＧＭはそのような事態が起こらないように誰に対しても公平にルールを適用し、最新の正誤表をチェックしたり、質疑応答やサポート記事などにも目を通して、ルールの適用を正しく行なえるようにしておくべきだろう。

対応する権利

対決においてリアクションを行なえるのは、基本的にはその行為に反応できる者である。これはＧＭが決定すること。
基本的には、アクション側の行なう行為の対象になっているキャラクターということになるだろう。ＧＭは適宜判断すること。たとえば、自分が攻撃されているわけでもないのに、勝手に避けるのはおかしい。よって対決をするのを許可しない、という程度の話だ。

コネクションの重複取得

シナリオに関連し、すでにコネクションを取得しているキャラクターに対して、コネクションを重複して取得する必要のある場合もある。その場合、コネクションは重複して取得してよい。
ただし、その場合には関係は別の物にするとよいだろう。たとえば、神凪綾乃にとって神

凪重悟は、家族であり、師匠でもある、神凪一族の現当主と次期当主ととらえるなら、上司と部下という関係でもある。

このように人間と人間の関係は深く関連すればするほど単純ではなくなる。コネクションを重複して取得することで、深まった関係を的確に表現できるだろう。

《火霊操作》ではデータに影響を与えられない

炎術師をはじめとした精霊術師は《火霊操作》などの特技によって属性の精霊をコントロールできる。この特技はその効果に明記されている通り、ダメージやバッドステータスなどを与えることはできない。これはキャラクターに不利なデータや影響を与えられないということである。

具体的には《火霊操作》によって火事を起こすことはできてもよい。だが、この火事で防具や武器が役に立たなくなったり、火や熱によってダメージを受けたり、焼死者が出たりはしない。貴重な絵画が焼けてしまうことはあっても、それによって何かが起こったりはしないだろう。むろん、相手に対する挑発にはなるかもしれない。ただ、すべてはGMが認めるかどうかである。気になるようであったら、事前にGMとプレイヤーで《火霊操作》によってできることの範囲についてコンセンサスを作っておくとよいだろう。

エネミー

エネミーとはＰＣたちの敵として現われるキャラクターのことで、怪物（クリーチャー）であったり、街のちんぴらであったりするだろう。彼らもキャラクターであるから、ゲストとモブ、そしてエキストラに相当するエネミーが存在する。

中途半端なエネミー

命中値と攻撃力のみ、【ＨＰ】のみといったデータがそろっていないエネミーを作成してもよい。これは遠距離から一方的に行なわれる攻撃を避けるなどの処理を行なう際に、必要のないデータをきちんと作る必要はないということだ。

エネミーデータ

エネミーデータは適宜変更して構わない。必要なだけ能力を持たせること。

エネミー特技

エネミー特技はＮＰＣ、エネミーにのみ取得可能な特技である。ＧＭは新たにオリジナルのエネミー特技を作成し、ＮＰＣに持たせてもよい。

いつぱんぞくせいたいせい
一般属性耐性Ⅰ

タイミング：常時
判定値：自動成功　**難易度：**なし
対象：自身　**射程：**なし
効果：一般属性のいずれかに強い耐性を持っていることを表わす特技。
〈斬〉〈刺〉〈殴〉のうち、ひとつを選択すること。「耐性：〈選択した属性〉1Ｄ6」を得る。弱点属性はＰ219のコラムで確認すること。
この特技は複数取得できない。また、他の《一般属性耐性》、《一般属性無効》と同時に取得することはできない。

エネミー特技

以下にあげるのは、エネミーの持つ、エネミー用の強力な特技の数々である。ＧＭはこれらを使って、ＰＣたちの前に立ちはだかる強大な敵を作り出して欲しい。
なお、項目の読み方などは、Ｐ75の特技の読み方を参照すること。

いつぱんぞくせいたいせい
一般属性耐性Ⅱ

タイミング：常時
判定値：自動成功　**難易度：**なし
対象：自身　**射程：**なし
効果：一般属性のいずれかに強い耐性を持っていることを表わす特技。
〈斬〉〈刺〉〈殴〉のうち、ひとつを選択すること。「耐性：〈選択した属性〉2Ｄ6」を得る。弱点属性はＰ219のコラムで確認すること。
この特技は複数取得できない。また、他の《一般属性耐性》、《一般属性無効》と同時に取得することはできない。

い あつ
威圧

タイミング：イニシアチブプロセス
判定値：自動成功　**難易度：**なし
対象：自身　**射程：**なし
効果：巨大な身体、身体の自由を奪うほどの威圧感などにより、動きを封じるエネミー特技。
《威圧》を使用することで、そのエネミーがいるエンゲージを封鎖する。この封鎖を解除するには、イニシアチブプロセスに解除を宣言すること。

攻撃増幅

こうげきぞうふく

タイミング：マイナーアクション
判定値：自動成功　**難易度：**なし
対象：自身　**射程：**なし
効果：力を溜める、深い憎しみや怒りなどの負の感情を力に変えるなどして、攻撃の威力を増幅する特技。
　使用することで、そのメインプロセス中にあなたが行なうあらゆる攻撃のダメージロールに＋３Ｄ６する。

一般属性耐性Ⅲ

いっぱんぞくせいたいせい

タイミング：常時
判定値：自動成功　**難易度：**なし
対象：自身　**射程：**なし
効果：一般属性のいずれかに強い耐性を持っていることを表わす特技。
　〈斬〉〈刺〉〈殴〉のうち、ひとつを選択すること。「耐性：〈選択した属性〉３Ｄ６」を得る。弱点属性はＰ219のコラムで確認すること。
　この特技は複数取得できない。また、他の《一般属性耐性》、《一般属性無効》と同時に取得することはできない。

攻撃力ＵＰⅠ

こうげきりょく

タイミング：常時
判定値：自動成功　**難易度：**なし
対象：自身　**射程：**なし
効果：強靭な腕力や、優れた技などによって高い攻撃力を持っていることを表わすエネミー特技。
　このエネミーの行なうあらゆるダメージロールに＋１Ｄ６する。この効果は他の《攻撃力ＵＰ：～～》というエネミー特技と重複しない。

一般属性無効

いっぱんぞくせいむこう

タイミング：常時
判定値：自動成功　**難易度：**なし
対象：自身　**射程：**なし
効果：硬い皮膚や柔軟な身体。霊体であるなど、一般属性全般を無効化する特性を持っていることを表わす。
　そのエネミーが〈斬〉〈刺〉〈殴〉のダメージ属性の攻撃を受けた場合、その実ダメージは自動的に０となる。
　この特技は《一般属性耐性》、《特殊属性無効》と同時に取得できない。

自動再生

タイミング：常時
判定値：自動成功　**難易度**：なし
対象：自身　**射程**：なし
効果：このエネミーが再生能力を持っていることを表わす特技。
　毎クリンナッププロセスごとに【HP】を、エネミーレベル点回復する。

攻撃力UPII

タイミング：常時
判定値：自動成功　**難易度**：なし
対象：自身　**射程**：なし
効果：より強い力を持っているエネミーであることを表わす特技。
　このエネミーの行なうあらゆるダメージロールに＋2D6する。この効果は他の《攻撃力UP：～～》というエネミー特技と重複しない。

集団統率

タイミング：セットアッププロセス
判定値：自動成功　**難易度**：なし
対象：場面（選択）　**射程**：シーン
効果：卓越した指揮を行なうことで、仲間を素早く行動させる特技。
　そのエネミーの指揮下にある対象のモブは即座にメインプロセスを行なう。その後、行動済みとなる。対象が複数いた場合、このエネミー特技を使用したものが行動する順番を決定してよい。

高速移動

タイミング：常時
判定値：自動成功　**難易度**：なし
対象：自身　**射程**：なし
効果：強靱な脚力や空間を転移する能力などにより、一瞬で長距離を移動する。
　このエネミーの戦闘移動、もしくは全力移動での移動可能な距離を通常の5倍に変更する。戦闘移動で10m移動可能だった場合、50mに変更されることになる。

とくしゅぞくせいたいせい
特殊属性耐性 II

タイミング：常時
判定値：自動成功　**難易度：**なし
対象：自身　**射程：**なし
効果：特殊属性のいずれかに強い耐性を持っていることを表わす特技。

〈炎〉〈氷〉〈雷〉〈光〉〈闇〉のうち、ひとつを選択すること。「耐性：〈選択した属性〉２Ｄ６」を得る。弱点属性はP 219 のコラムで確認すること。

この特技は複数取得できない。また、他の《特殊属性耐性》、《特殊属性無効》と同時に取得することはできない。

じょうたいふくげん
状態復元

タイミング：オートアクション
判定値：自動成功　**難易度：**なし
対象：自身　**射程：**なし
効果：受けた状態異常を一瞬で回復し、元の状態へと戻る驚異的な復元能力を持つことを表わす特技。

いつでも使用できる。エネミーの受けているバッドステータスをひとつ回復する。どのバッドステータスを回復するかはエネミーが決定する。この特技を使用した場合、エネミーは【ＨＰ】を５点失う。

とくしゅぞくせいたいせい
特殊属性耐性 III

タイミング：常時
判定値：自動成功　**難易度：**なし
対象：自身　**射程：**なし
効果：特殊属性のいずれかに強い耐性を持っていることを表わす特技。

〈炎〉〈氷〉〈雷〉〈光〉〈闇〉のうち、ひとつを選択すること。「耐性：〈選択した属性〉３Ｄ６」を得る。弱点属性はP 219 のコラムで確認すること。

この特技は複数取得できない。また、他の《特殊属性耐性》、《特殊属性無効》と同時に取得することはできない。

とくしゅぞくせいたいせい
特殊属性耐性 I

タイミング：常時
判定値：自動成功　**難易度：**なし
対象：自身　**射程：**なし
効果：特殊属性のいずれかに強い耐性を持っていることを表わす特技。

〈炎〉〈氷〉〈雷〉〈光〉〈闇〉のうち、ひとつを選択すること。「耐性：〈選択した属性〉１Ｄ６」を得る。弱点属性はP 219 のコラムで確認すること。

この特技は複数取得できない。また、他の《特殊属性耐性》、《特殊属性無効》と同時に取得することはできない。

範囲攻撃

タイミング：マイナーアクション
判定値：自動成功　**難易度：**なし
対象：自身　**射程：**なし
効果：武器でなぎ払う、魔法の範囲を拡大するなどして、広範囲に攻撃を行なうエネミー特技。
　メインプロセス中にエネミーが行なう、あらゆる攻撃の対象を範囲（選択）に変更する。

特殊属性無効

タイミング：常時
判定値：自動成功　**難易度：**なし
対象：自身　**射程：**なし
効果：特殊属性による攻撃全般に強い耐性を持っている。
　そのエネミーが〈炎〉〈氷〉〈雷〉〈光〉〈闇〉のダメージ属性の攻撃を受けた場合、その実ダメージは自動的に0となる。
　この特技は《特殊属性耐性》、《一般属性無効》《妖魔耐性》と同時に取得できない。

反精霊力場

タイミング：常時
判定値：自動成功　**難易度：**なし
対象：本文　**射程：**本文
効果：特定の精霊を狂わせる力や、精霊を吸収する力により、精霊術師に対してアドバンテージを得る特技。
　取得時にトライブクラスからひとつを選択する。《反精霊力場》を取得しているエネミーがシーンに登場している間、そのシーンで使用される、指定したクラスの特技のHPとMPの代償を2倍にする。《反精霊力場：炎術師》のように記述し、クラスごとに別の特技として取得できる。

呪い

タイミング：常時
判定値：自動成功　**難易度：**なし
対象：自身　**射程：**なし
効果：取得時にバッドステータスからひとつ選択する。《呪い》は、エネミーが実ダメージを与えた際、選択したバッドステータスを与えるエネミー特技となる。《呪い：重圧》のように記載し、バッドステータスごとに別の特技として取得すること。

変身能力（へんしんのうりょく）

タイミング：メジャーアクション
判定値：自動成功　**難易度：**なし
対象：自身　**射程：**なし
効果：自身の外見を、まったく別のものに変更することができる。
　エネミーの外見を任意に変更することができる。ただし、エネミーのデータは変わらない。《変身能力》を見破ろうとした場合、エネミーの【意志】と、見破る側の【知覚】で対決を行なうこと。

飛行能力（ひこうのうりょく）

タイミング：常時
判定値：自動成功　**難易度：**なし
対象：自身　**射程：**なし
効果：背中に翼を持つ、飛行の魔力を帯びているなど、さまざまな理由で飛行する力を持っていることを表わす。
　この特技を持つエネミーは常に飛行状態となる。

妖魔耐性（ようまたいせい）

タイミング：常時
判定値：自動成功　**難易度：**なし
対象：自身　**射程：**なし
効果：妖魔の強大な力を持っていることを表わす特技。また、妖魔に憑依された者もこの特技を持っていることがある。
　《妖魔耐性》を持つエネミーは、あらゆるバッドステータスを受けない。ただし、そのエネミーが受ける特殊属性によるダメージ、および〈神〉属性のダメージは＋２Ｄ６される。また、【ＨＰ】が０になった場合、自動的に死亡となる。

ブレス攻撃（こうげき）

タイミング：メジャーアクション
判定値：【命中値】　**難易度：**対決
対象：範囲　**射程：**20ｍ
効果：特定の属性の力を持ったブレスを吐き出し、相手をなぎ払う。
　取得時に属性ひとつを選択せよ。《ブレス攻撃》は、選択した属性ダメージを［３Ｄ６＋エネミーレベル］与える物理攻撃を行なうエネミー特技となる。

体 2 倍程度大きくなる考えるとよい。

⑤能力基本値

エネミーの能力基本値が書かれている。用法や意味するところはＰＣと同じである。なお、／の右側が能力ボーナスである。

体：体力　**反**：反射　**知**：知覚
理：理知　**意**：意志　**幸**：幸運

⑥戦闘値

エネミーの戦闘値が書かれている。用法や意味するところはＰＣと同じである。

命：命中値　**回**：回避値　**魔**：魔導値
抗：抗魔値　**行**：行動値

⑦ＨＰ

エネミーのＨＰが書かれている。用法や意味するところはＰＣと同じである。

⑧ＭＰ

エネミーのＭＰが書かれている。用法や意味するところはＰＣと同じである。

⑨攻撃力

エネミーの基本的な攻撃方法による攻撃力を表わしている。

⑩対象

エネミーの攻撃の対象を表わしている。記述形式はＰ 74 を参照すること。

⑪射程

攻撃対象までの距離を表わす。基本的にメートルで表わされるが、次のように記述される場合もある。

至近：攻撃対象は同じエンゲージに存在しなければならない。
視界：攻撃対象は見える場所にいなければならない。

⑫防御修正

エネミーの持つ防御修正がその属性とともに記述されている。

⑬特技

エネミーが取得している特技を表わす。また、炎術師１レベルや地術師３レベルなどとあった場合、そのクラスの指定されたレベルまでの特技はすべて取得していることを意味する。特技の使用方法についてはＰ 215 を参照すること。

⑭解説

エネミーの生態や生息場所、戦闘プランなどの解説が書かれている。

エネミーデータの見方

エネミーデータの見方を解説する。

①名称

エネミーの一般的な名称。

②種別

エネミーのだいたいの形状からそのエネミーのタイプを表わしている。なお、本書に掲載されている種別は以下のものがある。

▼人間

一般的な人間たち。それぞれが取得している技術によって、戦闘方法が変わる。

▼魔獣

動物がクリーチャー化したものや、伝説や神話に登場する神代の生物。

▼妖魔

世界の歪みに呑み込まれ変質した存在の総称。吸血鬼や暴走した神、悪霊なども妖魔に含まれる。

③レベル

エネミーの強さを表わす数値。エネミーのレベルが高いエネミーほど強いと考えると間違いはない。レベルがモブとなっているエネミーはモブとして扱うこと。() 内の数値はそのモブのレベルである。() が存在しない場合、1レベルとして扱うこと。

エネミーのレベルは経験点の算出にも使用される。

④サイズ

エネミーの大きさを表わす数値。1が人間大程度（2ｍ以下）、以降1上がるごとに大

術者

種別：人間　レベル：モブ（4）　サイズ：1
体：12／＋4　反：12／＋4　知：15／＋5
理：15／＋5　意：15／＋5　幸：12／＋4
命：7　回：6　魔：8　抗：6
行：10　HP：20　MP：25
攻：〈殴〉＋9／物理
対：単体　射：至近
防：斬3／刺2／殴1
特技：《紅蓮炎舞》《火炎弾》《白炎撃》

精霊の力を使う術師たち。ここで紹介するのは神凪家に所属する炎術師のデータであり、高い攻撃力を持っている。

エージェントチーム

種別：人間　レベル：モブ　サイズ：1
体：12／＋4　反：12／＋4　知：12／＋4
理：9／＋3　意：9／＋3　幸：12／＋4
命：5　回：5　魔：3　抗：3
行：5　HP：12　MP：10
攻：〈殴〉＋5／物理
対：単体　射：至近
防：斬4／刺4／殴4
特技：《練達の一撃》《情報隠蔽》

術師のサポートを行なう、術師ではない訓練された人間たち。主に情報収集や道路封鎖などを行なう。

ポゼッショナルメイジ

種別：人間　レベル：3　サイズ：1
体：10／＋3　反：10／＋3　知：10／＋3
理：10／＋3　意：15／＋5　幸：10／＋3
命：7　回：6　魔：7　抗：6
行：8　HP：22　MP：21
攻：〈殴〉＋7／物理
対：単体　射：至近
防：斬1／刺0／殴0
特技：《紅蓮炎舞》《怒りの波動》

魔術を付与されることにより、術が使えるようになった一般人。ゲームのような演出やルールで力を植え付けられた。これは炎術を行使できるようになった一般人のデータである。

傭兵部隊

種別：人間　レベル：モブ（3）　サイズ：1
体：15／＋5　反：15／＋5　知：15／＋5
理：9／＋3　意：9／＋3　幸：12／＋4
命：8　回：7　魔：3　抗：3
行：9　HP：20　MP：12
攻：〈殴〉＋8／物理
対：単体　射：15m
防：斬6／刺5／殴3
特技：《練達の一撃》《怒りの波動》

多くの戦場をくぐり抜けてきた傭兵たち。武器の扱いに長けているが、超常能力に関しては専門外である。

風の精霊獣（かぜのせいれいじゅう）

種別:魔獣　**レベル**:5　**サイズ**:1～
体:16／+5　**反**:15／+5　**知**:16／+5
理:14／+4　**意**:12／+4　**幸**:12／+4
命:8　**回**:7　**魔**:4　**抗**:3
行:12　**HP**:38　**MP**:18
攻:〈斬〉＋10／物理
対:単体　**射**:至近
防:斬4／刺4／殴4
特技:《攻撃力UPⅠ》《高速移動》《ブレス攻撃:斬》
特定の魔法を使用するために、風術師によって産み出されるある種の使い魔。

スライム

種別:魔獣　**レベル**:モブ　**サイズ**:1
体:12／+4　**反**:9／+3　**知**:5／+1
理:5／+1　**意**:5／+1　**幸**:9／+3
命:5　**回**:3　**魔**:3　**抗**:4
行:5　**HP**:10　**MP**:4
攻:〈殴〉＋2／物理
対:単体　**射**:至近
防:斬0／刺0／殴0
特技:《一般属性無効》《呪い：捕縛》
魔術師が魔術によって生み出した人工の魔獣。粘性の高いゲル状の身体を持ち、物理攻撃に強い耐性を持つ。集合することでみずからを強化するスライムも存在するという。

地の精霊獣（ちのせいれいじゅう）

種別:魔獣　**レベル**:5　**サイズ**:1～
体:16／+5　**反**:15／+5　**知**:16／+5
理:14／+4　**意**:12／+4　**幸**:12／+4
命:6　**回**:6　**魔**:4　**抗**:6
行:12　**HP**:42　**MP**:18
攻:〈殴〉＋8／物理
対:単体　**射**:至近
防:斬8／刺8／殴8
特技:《攻撃力UPⅠ》《高速移動》《ブレス攻撃:刺》
特定の魔法を使用するために、地術師によって産み出されるある種の使い魔。

黒妖犬（ブラックドッグ）

種別:魔獣　**レベル**:4　**サイズ**:2
体:21／+7　**反**:21／+7　**知**:16／+5
理:14／+4　**意**:12／+4　**幸**:12／+4
命:7　**回**:6　**魔**:5　**抗**:6
行:12　**HP**:35　**MP**:18
攻:〈刺〉＋9／物理
対:単体　**射**:至近
防:斬5／刺5／殴5
特技:《攻撃力UPⅠ》《特殊属性耐性Ⅱ（雷）》《高速移動》《ブレス攻撃：雷》
牡牛のような体躯を持つ巨大な犬。自身に触れたもの、声をかけたものを、雷で焼き払う。

開明獣（かいめいじゅう）

種別：魔獣　レベル：7　サイズ：2
体：16／＋5　反：18／＋6　知：21／＋7
理：12／＋4　意：12／＋4　幸：12／＋4
命：8　回：7　魔：6　抗：6
行：14　HP：50　MP：24
攻：〈斬〉＋12／物理
対：単体　射：至近
防：斬7／刺5／殴4
特技：《攻撃力UPⅠ》《高速移動》《範囲攻撃》

人面に虎の体を持つ魔獣。崑崙山の正門のうち、開明門を守護しているという。

炎の精霊獣（ほのお せいれいじゅう）

種別：魔獣　レベル：5　サイズ：1～
体：16／＋5　反：15／＋5　知：16／＋5
理：14／＋4　意：12／＋4　幸：12／＋4
命：7　回：5　魔：6　抗：4
行：12　HP：38　MP：18
攻：〈炎〉＋6／物理
対：単体　射：至近
防：斬6／刺6／殴6
特技：《攻撃力UPⅠ》《高速移動》《ブレス攻撃：炎》

特定の魔法を使用するために、炎術師によって産み出されるある種の使い魔。

キマイラ

種別：魔獣　レベル：7　サイズ：2
体：27／＋9　反：22／＋7　知：15／＋5
理：9／＋3　意：12／＋4　幸：9／＋3
命：7　回：6　魔：4　抗：5
行：11　HP：46　MP：12
攻：〈斬〉＋10／物理
対：単体　射：至近
防：斬6／刺6／殴6
特技：《飛行能力》《範囲攻撃》《攻撃力UPⅠ》《ブレス攻撃：炎》

獅子、山羊、竜の3つの首を持つ獣の姿をした魔獣。3つの首による連続攻撃と、口からはき出す炎のブレスによって、獲物を焼き尽くす。

水の精霊獣（みず せいれいじゅう）

種別：魔獣　レベル：5　サイズ：1～
体：16／＋5　反：15／＋5　知：16／＋5
理：14／＋4　意：12／＋4　幸：12／＋4
命：7　回：6　魔：4　抗：5
行：12　HP：38　MP：18
攻：〈刺〉＋9／物理
対：単体　射：至近
防：斬6／刺6／殴6
特技：《攻撃力UPⅠ》《高速移動》《ブレス攻撃：殴》

特定の魔法を使用するために、水術師によって産み出されるある種の使い魔。

窮奇（きゅうき）

種別:魔獣　**レベル**:10　**サイズ**:2
体:18／＋6　**反**:16／＋5　**知**:15／＋5
理:14／＋4　**意**:12／＋4　**幸**:12／＋4
命:10　**回**:9　**魔**:7　**抗**:8
行:18　**HP**:64　**MP**:32
攻:〈斬〉＋20／物理
対:単体　**射**:至近
防:斬9／刺8／殴7
特技:《攻撃力UPII》《飛行能力》
《ブレス攻撃：斬》《特殊属性耐性III（炎）》

古代中国で暴虐（ぼうぎゃく）を尽くした4体の魔獣、四凶（しきょう）のひとつ。翼をはやした巨大な虎であり、犬のように吠える。

烏天狗（からすてんぐ）

種別:魔獣　**レベル**:8　**サイズ**:1
体:20／＋6　**反**:27／＋9　**知**:18／＋6
理:16／＋5　**意**:16／＋5　**幸**:12／＋4
命:7　**回**:6　**魔**:7　**抗**:5
行:11　**HP**:52　**MP**:32
攻:〈斬〉＋7／物理
対:単体　**射**:至近
防:斬8／刺7／殴6
特技:《高速移動》《特殊属性耐性II（雷）》
《飛行能力》《ブレス攻撃:雷》《呪い:狼狽》

風を操る力を持つ、黒羽に覆われた身体をしたカラス頭の亜人種。

ケルベロス

種別:魔獣　**レベル**:15　**サイズ**:3
体:24／＋8　**反**:18／＋6　**知**:15／＋5
理:12／＋4　**意**:16／＋5　**幸**:12／＋4
命:12　**回**:10　**魔**:11　**抗**:9
行:22　**HP**:88　**MP**:57
攻:〈斬〉＋29／物理
対:単体　**射**:至近
防:斬15／刺14／殴13
特技:《威圧》《攻撃力UPII》《自動再生》
《特殊属性耐性III（炎）》《ブレス攻撃：炎》

地獄の門番をしているという魔獣。3つの首と蛇の尾を持つ獣であり、口から炎をはく。

サラマンダー

種別:魔獣　**レベル**:9　**サイズ**:2
体:20／＋6　**反**:12／＋4　**知**:15／＋5
理:10／＋3　**意**:9／＋3　**幸**:9／＋3
命:10　**回**:8　**魔**:8　**抗**:9
行:10　**HP**:61　**MP**:40
攻:〈殴〉＋14／物理
対:単体　**射**:至近
防:斬8／刺7／殴7
特技:《攻撃力UPI》《特殊属性耐性III（炎）》
《飛行能力》《ブレス攻撃:炎》《紅蓮炎舞II》
《爆炎撃》

翼の生えた赤いトカゲのような外見の魔獣。空を飛び、炎の精霊を操って獲物を焼き尽くす。

低級動物霊（ていきゅうどうぶつれい）

種別:妖魔　**レベル**:モブ　**サイズ**:1
体:6／+2　**反**:6／+2　**知**:12／+4
理:12／+4　**意**:6／+2　**幸**:12／+4
命:4　**回**:4　**魔**:6　**抗**:4
行:7　**HP**:8　**MP**:15
攻:〈殴〉＋5／魔法
対:単体　**射**:15m
防:斬10／刺10／殴10
特技:《呪い：放心》

動物の霊が魔術によって形をとったもの。人に取り憑いて破壊行動を行なう。

動物のゾンビ（どうぶつ）

種別:妖魔　**レベル**:モブ　**サイズ**:1
体:12／+4　**反**:9／+3　**知**:9／+3
理:5／+1　**意**:5／+1　**幸**:9／+3
命:5　**回**:4　**魔**:3　**抗**:3
行:9　**HP**:15　**MP**:1
攻:〈刺〉＋2／物理
対:単体　**射**:至近
防:斬3／刺3／殴2
特技:《威圧》《攻撃力UPⅠ》

低級霊が犬や猫などの動物の死骸に取り憑いたもの。死霊使いが取り憑かせることや、妖気に反応して引き寄せられたものが多い。

憑依妖魔（ひょういようま）

種別:妖魔　**レベル**:モブ(2)　**サイズ**:1
体:12／+4　**反**:12／+4　**知**:12／+4
理:12／+4　**意**:12／+4　**幸**:12／+4
命:6　**回**:5　**魔**:4　**抗**:4
行:8　**HP**:15　**MP**:12
攻:〈斬〉＋5／物理
対:単体　**射**:至近
防:斬2／刺2／殴2
特技:《攻撃増幅》

妖魔に憑依された人間。外見は変化しないが、肉体の限界を考えずに攻撃するため、すさまじいパワーを発揮する。

吸血蝙蝠（きゅうけつこうもり）

種別:妖魔　**レベル**:モブ　**サイズ**:1
体:9／+3　**反**:15／+5　**知**:12／+4
理:5／+1　**意**:6／+2　**幸**:9／+3
命:5　**回**:6　**魔**:2　**抗**:2
行:10　**HP**:10　**MP**:10
攻:〈刺〉＋3／物理
対:単体　**射**:至近
防:斬2／刺2／殴2
特技:《飛行能力》《自動再生》

吸血鬼の眷属である妖魔。通常のコウモリよりも大型であり、獰猛。

悪霊の群れ（あくりょうのむれ）

種別：妖魔　**レベル**：モブ（4）　**サイズ**：1
体：10／＋3　**反**：12／＋4　**知**：15／＋5
理：15／＋5　**意**：16／＋5　**幸**：12／＋4
命：6　**回**：4　**魔**：8　**抗**：7
行：8　**HP**：20　**MP**：21
攻：〈氷〉＋3／魔法
対：単体　**射**：至近
防：斬0／刺0／殴0
特技：《一般属性無効》《自動再生》《妖魔耐性》《怒りの波動》

生者に怨みを持ち現世にとどまった悪霊の群れ。魔術により使役されていることもある。周囲から悪霊を呼び寄せる特性がある。

大ムカデ（おおムカデ）

種別：妖魔　**レベル**：モブ（3）　**サイズ**：1
体：15／＋5　**反**：15／＋5　**知**：12／＋4
理：6／＋2　**意**：10／＋3　**幸**：10／＋3
命：7　**回**：5　**魔**：5　**抗**：5
行：10　**HP**：21　**MP**：10
攻：〈刺〉＋7／物理
対：単体　**射**：至近
防：斬3／刺3／殴2
特技：《攻撃力UPⅠ》

全長1m以上もある巨大なムカデの群れ。肉食であり、あらゆる生物を喰う。その空腹は満たされることがない。

死霊憑き（しりょうつき）

種別：妖魔　**レベル**：モブ（5）　**サイズ**：1
体：16／＋5　**反**：16／＋5　**知**：16／＋5
理：5／＋1　**意**：6／＋2　**幸**：7／＋2
命：9　**回**：6　**魔**：4　**抗**：3
行：10　**HP**：32　**MP**：18
攻：〈斬〉＋8／物理
対：単体　**射**：至近
防：斬8／刺8／殴8
特技：《一般属性耐性Ⅱ（殴）》《攻撃力UPⅡ》《妖魔耐性》

人に取り憑いた死霊たち。取り憑いた人間の状態にかかわらず行動できるため、物理的に倒すには根気が必要となる。

百鬼夜行（ひゃっきやこう）

種別：妖魔　**レベル**：モブ（4）　**サイズ**：1
体：12／＋4　**反**：12／＋4　**知**：15／＋5
理：12／＋4　**意**：12／＋4　**幸**：12／＋4
命：8　**回**：6　**魔**：7　**抗**：6
行：11　**HP**：25　**MP**：22
攻：〈殴〉＋10／物理
対：単体　**射**：至近
防：斬4／刺3／殴3
特技：《威圧》《攻撃力UPⅠ》《妖魔耐性》

小鬼や付喪神（つくもがみ）などの小型の妖魔の集団。上位の妖魔に使役される兵士たちである。

炎の悪霊（ほのおあくりょう）

種別:妖魔　**レベル**:4　**サイズ**:1
体:12／+4　**反**:14／+4　**知**:13／+4
理:14／+4　**意**:15／+5　**幸**:12／+4
命:7　**回**:2　**魔**:7　**抗**:5
行:6　**HP**:28　**MP**:12
攻:〈殴〉+9／魔法
対:単体　**射**:至近
防:斬0／刺0／殴0
特技:《一般属性無効》《特殊属性耐性III（炎）》
《ブレス攻撃:炎》《妖魔耐性》《怒りの波動》

炎に宿った悪霊。怒りを常に抱えており、無差別に発散する。炎に強いため、炎術師にとって相手にしづらい存在である。

怨霊（おんりょう）

種別:妖魔　**レベル**:2　**サイズ**:1
体:9／+3　**反**:9／+3　**知**:9／+3
理:12／+4　**意**:18／+6　**幸**:9／+3
命:4　**回**:3　**魔**:6　**抗**:3
行:8　**HP**:16　**MP**:12
攻:〈殴〉+5／魔法
対:単体　**射**:10m
防:斬12／刺12／殴10
特技:《呪い：放心》《妖魔耐性》

怨みを抱いて現世にとどまる霊。生者に対して強力な怨みを持つ。実体がないため、物理的な攻撃は効果が薄い。

水中花（すいちゅうか）

種別:妖魔　**レベル**:モブ（2）**サイズ**:1
体:12／+4　**反**:9／+3　**知**:5／+1
理:5／+1　**意**:10／+3　**幸**:9／+3
命:7　**回**:6　**魔**:3　**抗**:4
行:10　**HP**:30　**MP**:8
攻:〈刺〉+7／物理
対:単体　**射**:至近
防御:斬4／刺4／殴3
特技:《ブレス攻撃：殴》《妖魔耐性》

花弁のように開いたざわめく人の髪の毛に、その中央からおしべのように突き出した複数本の人間の腕を持つ奇怪な妖魔。水死体のパーツで構成されている。

夢魔（むま）

種別:妖魔　**レベル**:3　**サイズ**:1
体:10／+3　**反**:13／+4　**知**:12／+4
理:15／+5　**意**:16／+5　**幸**:11／+3
命:6　**回**:3　**魔**:7　**抗**:6
行:11　**HP**:24　**MP**:15
攻:〈闇〉+0／魔法
対:単体　**射**:15m
防:斬5／刺5／殴4
特技:《特殊属性耐性II（闇）》《呪い：重圧》
《ブレス攻撃：闇》《妖魔耐性》

悪夢を見せることで対象の心を蝕む妖魔。魔術師が人を追いつめるために使役することもある。

海魔（かいま）

種別:妖魔　**レベル**:8　**サイズ**:2
体:21／＋7　**反**:16／＋5　**知**:12／＋4
理:6／＋2　**意**:12／＋4　**幸**:12／＋4
命:10　**回**:7　**魔**:4　**抗**:6
行:16　**HP**:41　**MP**:23
攻:〈斬〉＋12／物理
対:単体　**射**:至近
防:斬12／刺12／殴0
特技:《一般属性耐性III（斬）》《攻撃力UP I》《攻撃増幅》《妖魔耐性》

四本のハサミと八つの脚を持つカニ。ハサミは熊すら両断できるほどに巨大である。見た目に似合わず俊敏なため、高位の術者でも敗北することがある。

狼男（おおかみおとこ）

種別:妖魔　**レベル**:6　**サイズ**:2
体:16／＋5　**反**:18／＋6　**知**:12／＋4
理:9／＋3　**意**:8／＋2　**幸**:12／＋4
命:8　**回**:7　**魔**:3　**抗**:4
行:15　**HP**:42　**MP**:12
攻:〈斬〉＋10／物理
対:単体　**射**:至近
防:斬8／刺7／殴5
特技:《威圧》《攻撃力UP II》《怒りの波動》《妖魔耐性》

人型ながら、狼の頭部を持つ妖魔。全身は獣毛に覆われている。性格は獰猛だが、主人の命令には忠実である。吸血鬼に使役されていることが多い。

下級悪魔（かきゅうあくま）

種別:妖魔　**レベル**:8　**サイズ**:2
体:18／＋6　**反**:18／＋6　**知**:18／＋6
理:12／＋4　**意**:15／＋5　**幸**:9／＋3
命:11　**回**:6　**魔**:10　**抗**:6
行:18　**HP**:39　**MP**:32
攻:〈斬〉＋16／物理
対:単体　**射**:至近
防:斬8／刺8／殴8
特技:《威圧》《攻撃力UP II》《特殊属性耐性III（炎）》《ブレス攻撃：炎》《妖魔耐性》

虫と獣の外見を併せ持つ、異形の妖魔。強力な魔術師が使い魔として使役している。

土蜘蛛（つちぐも）

種別:妖魔　**レベル**:7　**サイズ**:2
体:18／＋6　**反**:12／＋4　**知**:15／＋5
理:12／＋4　**意**:12／＋4　**幸**:12／＋4
命:9　**回**:6　**魔**:4　**抗**:3
行:14　**HP**:45　**MP**:32
攻:〈殴〉＋10／物理
対:単体　**射**:15ｍ
防:斬7／刺6／殴5
特技:《呪い：捕縛》《呪い：狼狽》《ブレス攻撃：斬》《妖魔耐性》

無数の脚と無数の複眼を持つ異形の蜘蛛。粘性の高い糸と鉄をも裂く硬質の糸を使って攻撃を行なう。

猩々（しょうじょう）

種別:妖魔　**レベル**:10　**サイズ**:2
体:21／+7　**反**:15／+5　**知**:15／+5
理:9／+3　**意**:12／+4　**幸**:12／+4
命:12　**回**:10　**魔**:7　**抗**:8
行:22　**HP**:78　**MP**:20
攻:〈殴〉+22／物理
対:単体　**射**:至近
防:斬9／刺8／殴7
特技:《攻撃力UPII》《攻撃増幅》《範囲攻撃》《妖魔耐性》《怒りの波動》

2mを越える巨大な猿の妖魔。俊敏な動きとすさまじい腕力を持っており、高位の術師でも苦戦する妖魔である。

風喰（かぜはみ）

種別:妖魔　**レベル**:9　**サイズ**:1
体:12／+4　**反**:15／+5　**知**:15／+5
理:12／+4　**意**:12／+4　**幸**:12／+4
命:11　**回**:9　**魔**:6　**抗**:8
行:10　**HP**:67　**MP**:28
攻:〈光〉+5／物理
対:単体　**射**:至近
防:斬10／刺10／殴10
特技:《一般属性耐性III（斬）》《攻撃増幅》《反精霊力場:風術師》《飛行能力》《贖罪者》

スイカほどの大きさの眼球にコウモリのような翼を生やした妖魔。風の精霊を吸収する。

吸血鬼（きゅうけつき）

種別:妖魔　**レベル**:15　**サイズ**:1
体:18／+6　**反**:15／+5　**知**:15／+5
理:15／+5　**意**:15／+5　**幸**:6／+2
命:14　**回**:12　**魔**:14　**抗**:11
行:25　**HP**:108　**MP**:78
攻:〈刺〉+26／魔法
対:単体　**射**:至近
防:斬10／刺9／殴8
特技:《一般属性耐性III（殴）》《攻撃力UPII》《攻撃増幅》《自動再生》《特殊属性耐性III（闇）》《範囲攻撃》《飛行能力》《ブレス攻撃:闇》《変身能力》《妖魔耐性》

人外の怪力を持ち、血を吸う妖魔。

焔凪（ほむらなぎ）

種別:妖魔　**レベル**:9　**サイズ**:1
体:12／+4　**反**:12／+4　**知**:15／+5
理:15／+5　**意**:12／+4　**幸**:12／+4
命:6　**回**:8　**魔**:11　**抗**:9
行:10　**HP**:64　**MP**:31
攻:〈光〉+5／魔法
対:単体　**射**:至近
防:斬10／刺10／殴10
特技:《特殊属性耐性III（炎）》《攻撃増幅》《反精霊力場:炎術師》《飛行能力》《贖罪者》

漆黒の霧の身体を持つ妖魔。その奥には赤い瞳が輝いている。炎の精霊を吸収する。

風の聖痕RPG

SCENARIO SECTION

シナリオセクション

Standard RPG System

シナリオの読み方

本書掲載のシナリオは、初めて『風の聖痕ＲＰＧ』を遊ぶプレイヤーに向けて書かれている。初めてＧＭを担当する人でも、比較的短い時間でセッションを終了できる簡単なものである。まず、このシナリオを遊んでみるとよいだろう。

ＧＭは、あらかじめシナリオに目を通し、よく読んでおくこと。

掲載シナリオをプレイするための基準は次のとおりだ。

シナリオデータ

プレイヤー人数：３～５人
術者レベル：３レベル
プレイ時間：３～４時間

推奨されるプレイ方式

このシナリオをプレイされるのなら、キャラクター作成はクイックスタートをお奨めしたい。本シナリオは、すぐ遊ぶことを前提にしている構成になっている。とにかく遊んで、『風の聖痕ＲＰＧ』というゲーム、その世界を体感してほしい。

プリプレイとシーンの記述について

本章にはすぐに遊べるように、シナリオが掲載されている。ここではプリプレイの見方と手順、そのシナリオの記述形式について解説しよう。

■プリプレイの見方

プリプレイでは、セッションを開始するにあたっての準備や指示が記述されている。

・シナリオ概要

シナリオのストーリーや基本的な展開を説明したもの。

・今回予告

キャラクター作成を行なう前に、プレイヤーに向けて読み上げる予告である。これは、シナリオのイメージをふくらませるのに役立つ。プレイヤーの中にはじめてＴＲＰＧや『風の聖痕ＲＰＧ』を遊ぶというプレイヤーがいる場合、今回予告を読み終えたらＰ 12の「最初にお読みください」の項を参考に、このゲームの遊び方やＰＣについて説明すること。

・クイックスタート

プレイヤーがはじめて『風の聖痕ＲＰＧ』を遊ぶ場合やルールブックを持っていないならクイックスタートでキャラクター作成を行なうこと。シナリオで推奨するサンプルキャラクターが指定されている。

ＰＣの年齢や性別は、サンプルキャラクターのイラストと違っていてもかまわない。

・コンストラクション

プレイヤーがルールを知っており、ルールブックも所有しているならコンストラクションでキャラクター作成を行なってもよい。コンストラクションでキャラクター作成を行なう場合、推奨するクラスが指定されている場合がある。

・ＰＣ間コネクション

キャラクター作成が終わったら、各プレイヤーに各自のＰＣを紹介させる。その後、ＰＣ間にコネクション（P182）を結ぶこと。特に指示がない場合、コネクションの結び方は、ＰＣ①→ＰＣ②→ＰＣ③→ＰＣ④→ＰＣ⑤→ＰＣ①のように結ぶこと。

■シーンの記述

『風の聖痕ＲＰＧ』のシナリオはシーン単位で記述される。シーンは次のような形式で記述される。

・シーンタイトル

シーンの通番とタイトルが記述される。

・シーンプレイヤー

そのシーンのシーンプレイヤーが指定されている。シーンがマスターシーンの場合は、マスターシーンと書かれている。

・解説

そのシーンの解説が書かれている。描写が２段階に分かれている場合など、解説に番号が振られていることもある。

・描写

シーンの演出と描写が書かれている。基本的にこの項目はＧＭがプレイヤーに対して読み上げることを前提に書かれている。

・セリフ：ＮＰＣ名

セリフとそれを喋るＮＰＣ名が書かれる。セリフの内容はシーンの演出やＰＣの設定、性別などで適宜修正を行なうこと。

・結末

シーンの終了条件が書かれている。

風の聖痕シナリオ「工場の妖魔」

プリプレイ

キャラクター作成とその他の注意

本書掲載のシナリオ「工場の妖魔（ようま）」をプレイする際のPC作成時および、それに関連する諸（しょ）注意について解説する。

プリプレイでは、まずGMは今回予告を読み上げること。その後プレイヤーにPCをクイックスタートもしくはコンストラクションでキャラクター作成を行なわせること。

プレイヤーによってはオープニングフェイズでの依頼時に金銭交渉を試みるかもしれない。GMは後述のトラブルシューティングに目を通して備えること。また、プレイヤーが廃工場の様子などを気にした場合は（P338）の見取り図をコピーして渡すとよい。

シーン2の戦闘は工場跡で、それ以外は四角いビルディングの一フロア全体を使って行うものとしてイメージするとよい。

クイックスタート

本シナリオでは、本書に掲載された以下の5つのサンプルキャラクターを使用することを推奨する。もしプレイヤー人数が5人より少ない場合、ＰＣ番号の若い順に優先すること。

ＰＣ①：炎の運び手（P38）
ＰＣ②：風の使徒（P40）
ＰＣ③：水の乙女（P42）
ＰＣ④：大地の牙（P44）
ＰＣ⑤：影の使い手（P46）

コンストラクション

特にＰＣのクラスを指定しないが、ＰＣの中に炎術師はいた方がよいだろう。

シナリオの舞台

日本、東京都内某所工場。

ストーリー

　都内にある工場に妖魔が住みついた。警視庁特殊資料整理室はＰＣたちに、この妖魔の殲滅を依頼。この作戦は無事成功し、事件は解決した、かに見えた。
だが、工場にいた妖魔は、より上位の妖魔の眷属に過ぎなかった。彼らは、工場で妖魔の器となるものを量産していた。しかも、そのほとんどはすでに上位の妖魔〝影人〟のもとにまで集められているというのだ。再び霧香はＰＣたちに〝影人〟の退魔を依頼する。
　ＰＣたちが上位妖魔〝影人〟を浄化できれば、シナリオは終了となる。

今回予告

ある工場が妖魔に制圧されている。
この事実を知った警視庁特殊資料整理室は、妖魔を退治するために精霊術師たちを集めた。
これは工場に巣くう妖魔を退治すれば終わる簡単な事件。だれもがそう思っていた。
だが、事件の裏には、さらに上位の妖魔が存在していたのだ……。

『風の聖痕ＲＰＧ』
「工場の妖魔」
想いは、蒼穹の彼方に。

オープニングフェイズ

シーン１：退魔の依頼

シーンプレイヤー：ＰＣ①

解説

全員登場。ＰＣたちが警視庁特殊資料整理室に集合し、室長の橘霧香から退魔の依頼をされるシーン。

霧香が依頼する内容は、東京某所にある工場で妖魔が確認されたため、その浄化である。すでに調査員が二名、潜入後に消息を断っている。

描写

警視庁特殊資料整理室。キミたちはそこに集められ、退魔の依頼を受けることになっていた。

「今回皆さんに依頼したいのは、とある工場に出現した妖魔の浄化です」

セリフ：橘霧香

「調査のため現場に潜入した捜査員がふたり、消息を絶ちました。おそらく……妖魔に倒されたものと思われます」

結末

PC全員にコネクション【宿敵：工場の妖魔】を渡すこと。プレイヤーが望むなら、関係は別の物でもよい。ただしネガティブなものにすること。シーンは終了となる。

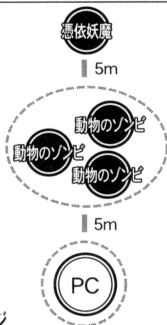
ミドルフェイズ

シーン2：工場強襲

シーンプレイヤー：PC⑤（いない場合はPC③）

解説

全員登場。PCたちが工場内に突入すると、妖魔たちが待ち受けている。妖魔はPCたちを見ると即座に襲いかかってくる。この妖魔たちは影人が護衛として配置した妖魔である。

戦闘を開始すること。憑依妖魔（P310）一体と動物のゾンビ（P310）三体（PCが三人の場合二体でもよい）。PC全員を1エンゲージで配置し、5m

離(はな)れた場所に動物のゾンビを、さらに５ｍ離れた場所に憑依妖魔を配置する。
　妖魔をすべて倒したら、結末へ。

描写

　工場内に突入すると、ひとりの男が苦悶(くもん)の表情を浮(う)かべてうずくまっている。資料整理課の捜査員だ。
「助けて……たすけてくレエエエ」
　言葉が終わらないうちに、身体(からだ)が内部から破裂(はれつ)するように異形(いぎょう)の形に変わる。同時に多くの妖魔たちが襲いかかってきた。

セリフ：妖魔

「侵入確認……抹殺(まっさつ)……ウオオオオオオンッ！」（ＰＣに襲いかかる）

結末

「グエエエエ……影人サマァ……」
　苦悶のうめきと共に、妖魔は果てた。その身体は泥(どろ)のように溶(と)ける。
　かくして工場の妖魔は倒れ、事件は解決する……はずだった。
　シーンは終了となる。プレイヤーが望むなら、コネクション【宿敵：影人】を設定(せってい)させてもよい。関係は別の物でもよい。ただしネガティブなものにすること。

シーン3：事件は終わらず

シーンプレイヤー：ＰＣ②

解説

全員登場。シーン2の翌日、再び資料整理課からＰＣたちに妖魔退治が依頼されるシーン。翌日ということもあるし、ＰＣたちは2Ｄ6点のＨＰおよびＭＰを回復しているものとする。ＧＭはＰＣごとにダイスロールを行なわせ、回復量を決定すること。

資料整理課が調査した結果、工場では妖魔がみずからの複製を作っていたことが判明する。霧香は黒幕となる妖魔を倒して欲しいと再びＰＣたちに依頼する。

描写

工場での戦闘の翌日、ＰＣたちはふたたび警視庁特殊資料整理室へと集められた。キミたちを集めた霧香は緊張した面持ちで告げる。

「ごめんなさい、また集まってもらって。昨日の妖魔のことだけど、実は大変なことが分かったのよ」

セリフ：橘霧香

「あの工場なんだけど、妖魔たちを複製、量産するための施設だったことが分かったわ。しかも、作られた妖魔の一部はすでに搬出されている」

「だけど、あなたたちが倒した妖魔にそんな知性があるとは思えない。それはあなたたちも

同意見でしょう？」
「それに、あなたたちが倒した以外のもうひとりの捜査員の行方も分からない」
「この事件は終わっていない。それが私の結論よ。というわけで、あなたたちには妖魔を追跡してもらいます」
「相手が逃げる可能性も考えると、悠長に構えてはいられないわ」
（依頼を受けた）「ありがとう。それでは、早速頼むわね」
「とりあえずは、工場について調べるといいと思う。なにか痕跡を見つけられるかもしれない」

結末

キミたちは調査のため、警視庁特殊資料整理室を後にした。事件の情報を集めるのなら、シーン４を、工場に向かうならシーン５に続く。ＰＣたちに方針を聞いてシーンを終了する。

シーン４：戦いの準備

解説

登場難易度は特になし、登場を希望するＰＣは登場できる。工場と事件について調査を行なうシーン。特に描写する必要のない情報収集のシーンである。演出やロールプレイは特に行なう必要はない。

ＰＣは難易度10の【理知】を使用して判定を行なうこと。成功した場合、以下の情報を得ることができる。この時、《風読み》や《ダイレクトリサーチ》などの特技を使用してもよい。これらの特技を使用することで、より重要な情報が入手できることを、ＧＭはプレイヤーに解説してもよい。また、ＧＭはこの判定には、財産点が使用できることをプレイヤーに説明すること。成功した人数により、より多くの情報を得ることもできる。

・成功者数ひとり：一年前、工場の所有権を宮見影人という男が買収した。そのころから、妖魔の死骸や魔術の道具などが搬入されている記録が発見されている。三日前、工場から無数のトラックが出て行った。

・成功者数ふたり以上：上記の際、特殊資料整理室の捜査員が目撃されている。

・成功者数三人以上、もしくはクリティカルが発生、《風読み》や《ダイレクトリサーチ》などの特技を使用：都内某所のビルディングに行方不明の捜査員が出入りしている（このビルに向かうとシーン6が発生する）。

結末

必要な情報を手に入れたら、シーン終了となる。

シーン5：工場調査

シーンプレイヤー：ＰＣ③（もしくは工場の調査を宣言したＰＣ）

解説

登場難易度10。件(くだん)の工場に向かい、直接調査(ちょくせつちょうさ)するシーン。
内部はＰＣたちと妖魔の戦闘によりほとんど破壊(はかい)されている。ＰＣは難易度10の【知覚】判定を行なうこと。成功した場合、何者かに監視(かんし)されていることが分かる。

描写

工場内は、昨日の戦闘によって荒(あ)れ果てていた。橘霧香が伝えてくれたこと以上のことは分かりそうもない。
（判定に成功した）キミたちを監視する視線(しせん)に気がついた。
（判定に失敗した）なにやら、イヤな感じがする。それがなんなのか、よくわからなかった。

結末

（判定に成功した）妖魔は、キミたちが気づいたことが分かったのか、身をひるがえした。キミたちはその妖魔を追い、工場を後にした。シーン終了となる。
（判定に失敗した）キミたちは工場の調査を続けたがめぼしい手がかりは得られなかった。シーン終了となる。

シーン6：捕らわれた男

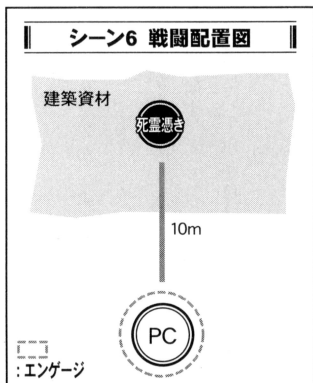
シーンプレイヤー：PC①

解説

登場難易度8。シーン5から妖魔を追跡したことで、あるいはシーン4の情報によって、PCは放棄されたビルディングの工事現場にたどり着く。PCは妖魔によってビルが制圧されていることが判定しなくてもひと目で分かる。シーン4、シーン5の双方でPCが判定に失敗している場合、PCが情報を入手することに失敗している場合は、霧香から情報を渡すこと。ただし、その場合は、経験点にペナルティが入る。くわしくはP335を参照すること。

ビル内部には、行方不明になった特殊資料整理室の調査員が妖魔に憑依されていてPCたちを待ち受けている。戦闘になる。戦闘データは、死霊憑き（P311）を参照すること。この死霊憑きを倒せば、調査員を妖魔から解放することができる。

描写

妖魔を追ってキミたちがたどり着いた場所は、建設途中で放棄された工事現場だった。人に気づかれないように気配を消しているようだが、術師であるキミたちは一目で建物が妖気

で包まれていることが分かった。追いかけていた妖魔は、この工事現場の中に入ったようだ。慎重に中に踏み込むと、中にはトラックが数台止まっている。間違いない。例の工場から出荷された製品はここに搬入されていたのだ。
「よく、来たなぁ」キミたちに声が掛かる。血で汚れたスーツを身につけた男がキミたちを見下ろしている。やつれてはいるが、霧香から渡された資料にあった、行方不明の調査員だ。血の色に濁った瞳が、調査員がまともな状態でないことを知らせてくれる。とりあえずは痛めつけてでも、情報を入手する必要がありそうだ。

結末

ＰＣが戦闘に勝利したら、シーン終了。

シーン７：妖魔〝影人〟

シーンプレイヤー：ＰＣ②

解説

全員登場。シーン６で調査員を倒した後に発生するシーン。保護した調査員から霧香が情報を入手している。それによると、都内某所にあるオフィスビルの一フロアがまるごと妖魔の根城になっているという。霧香はＰＣたちにそのオフィスビルにたむろする妖魔の撃退を依頼する。オフィスビルに踏み込んだＰＣたちを妖魔が襲う。

描写

霧香の情報にしたがって、キミたちがたどり着いた場所は、都内某所のオフィスビル。どうやら、件の工場に製品を発注していた会社のひとつなのだという。キミたちがそれと意識して見れば、判定しなくてもオフィスビルの最上階にあたりに濃い妖気が漂っているのが分かる。

最上階は、何もないがらんとした部屋だった。遮る壁もなければ、中央に一脚だけ置かれた机と椅子、ぽつんと置かれた電話が何ともいえないわびしさを醸し出す。椅子には、オーダーメイドと思しきスーツを身につけた初老の紳士が腰を掛けていた。エレベータから出てきたキミたちを、微笑みをたたえたまま見つめている。

セリフ：影人

「やあ、いらっしゃい。……ふむ、我が社の工場を破壊したのは……キミたち、ですね」

「まぁ、あそこの製品は品質の問題で、限界かとも思ってはいたのですが、未だ減価償却も終わっていないのに破壊されてはかなわない」

「この費用は、あなたたちの命であがなっていただきましょう」（椅子から立ち上がる）

結末

ＰＣが影人との会話を終了させたら、コネクション【仇敵：影人】を渡すこと、シーン終了。クライマックスフェイズに移行する。

クライマックスフェイズ

シーン8：妖魔

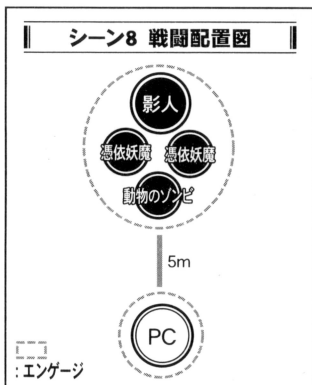
解説

全員登場。影人との対決のシーン。影人は部下の妖魔と共にＰＣたちに襲いかかる。戦闘を開始すること。敵は影人の他に憑依妖魔（Ｐ310）二体、動物のゾンビ（Ｐ310）が一体。ＰＣ全員を1エンゲージで配置する。５ｍ離れた場所に敵すべてを1エンゲージで配置すること。

セットアッププロセスごとに戦闘に参加しているＰＣ全員で、【幸運】判定を行なうこと。もっとも達成値が低いキャラクターとエンゲージした状態で、その足下から動物のゾンビが一体現われて、攻撃を加える。命中判定を行なうこと。この攻撃に対するリアクションの達成値には-3の修正が与えられる。なお、登場した動物のゾンビは行動済みとする。影人を倒したら、結末へ（動物のゾンビは同時に消滅する）。

ＰＣたちが倒されてしまった場合は、シナリオは終了となる。

シーン8　戦闘配置図

影人
憑依妖魔
憑依妖魔
動物のゾンビ
5m
PC
:エンゲージ

描写

初老の男の周囲にどこからともなく、数匹の犬が寄り添うように現われる。キミたちに向けて、牙を剥き、うなり声を上げると、身体からはじけるように、異形の触手が出現した。「さて、それでは、我が社自慢の商品をその身で味わっていただきましょう」

セリフ：影人

「これが我が社自慢の商品、妖魔犬といいます。安直？　いやいや、こういう安直で、そのものずばりのネーミングができるのも、当社が開発元、故ですよ。彼らは番犬として極めて優秀なのですよ、〝襲え!!〟」（戦闘開始）

（罠が発動した）「そうそう、彼らは狭いところでじっと待機するのも得意なのです」

「現在、犬以外の商品も開発中です。順次、世に放ちましょう。そうなれば、駆除する者のいない野生動物が増えることになります。妖魔を倒せるのは同じ妖魔かあなたがた術者だけ、なんとなれば、我が社の業績は右肩上がりです、誰かが気がついたときにはもう遅い。我々は労せずに、人間を駆逐するでしょう」

（倒された）「バカな、術者ごときに私が……私の妖魔犬がッ！」

結末

苦悶の声を上げて影人と残りの妖魔犬は消滅した。今度こそ、事件は解決した、はずだ。

エンディングフェイズ

シーン９：決着

解説

全員登場。橘霧香に結末を報告するシーン。
事件は警視庁特殊資料整理室によって、一般の事件として工作される。

描写

霧香はキミたちを見回し、キミたちの労をねぎらった。
「おつかれさま、無事、終わったみたいね。この後のことは、こっちでなんとでもするから、気にしなくていいわよ」
調査員はどうやら、無事に意識を取り戻したようだ。復帰にはしばらく掛かるようだから、霧香としてもキミたちの協力が必要ということらしい。

セリフ：橘霧香

「あなたたちには術者として十分な実力があることも証明されたし、これからも、いろいろとお願いしたいと思っているわ。よろしくね」

妖魔“影人”

人間へ擬態する能力を持つ妖魔。本体は影のように平面の身体をした人型である。宮見影人（みやみかげひと）という人間として名前と戸籍を持ち、宮見バイオという企業を運営している。影人は妖魔を商品として大量生産し、妖魔事件を頻発させることを狙った。

◆データ

種別：妖魔　レベル：10　サイズ：1
体：15/＋5　反：12/＋4　知：13/＋4
理：16/＋5　意：8/＋2　幸：9/＋3
命：9　回：6　魔：8　抗：5
行：12　HP：150　MP：60
攻：〈闇〉＋14/物理
対：単体　射：至近
防：斬6/刺5/殴5

◆特技

《攻撃力UP II》《呪い：マヒ》《範囲攻撃》
《ブレス攻撃：殴》《変身能力》《妖魔耐性》
《練達の一撃》《ライトハンド》

◆攻撃アクション

▼《練達の一撃》メジャーアクション

判定値：11　クリティカル値：12
難易度：対決　対象：自身
射程：なし　代償：3MP
ダメージロール：〈闇〉14＋3D6
解説：腕を刃に変えて行なう物理攻撃。

▼《範囲攻撃》＋《ブレス攻撃:殴》:マイナーアクション＋メジャーアクション

判定値：9　クリティカル値：12
難易度：対決　対象：範囲（選択）
射程：20m　代償：なし
ダメージロール：〈斬〉10＋5D6
解説：口から衝撃波を放つ物理攻撃。1点でも対象にダメージを与えた場合、さらに対象にマヒを与える。

▼《ライトハンド》：オートアクション

判定値：自動成功　クリティカル値：－
難易度：なし　対象：自身
射程：なし　代償：5MP
解説：使い捨ての妖魔犬を使い、行動を補助させる。判定の直後に使用。その判定の達成値を＋3。1シーン1回。

●戦闘プラン

セットアッププロセスで、PCに【幸運】判定を行なわせる。一番達成値の低いPCのエンゲージに妖魔犬（動物のゾンビ）×1が登場する。

影人は戦闘で最初の攻撃で、一番PCが多いエンゲージに《ブレス攻撃：殴》で攻撃。このとき《ライトハンド》を使い命中判定＋3。

以降、影人はPCを《ブレス攻撃：殴》、あるいは《練達の一撃》で攻撃する。

憑依妖魔、妖魔犬は近くにいるPCのうち、マヒを受けているPC、あるいはHPの低いPCから優先的に攻撃する。

PCの人数が4人の場合はHPを20点減少させること。PCの人数が3人の場合は、4人の場合に加えてさらにHPを15点削り、さらに《ノーブルチャージ》を使用しない。

なお、影人に〈炎〉などの特殊属性、あるいは〈神〉属性のダメージを与える場合、《妖魔耐性》により＋2D6される。

結末

　ＰＣたちのリアクションを個々に演出（えんしゅつ）してシナリオは終了となる。

アフタープレイ

　Ｐ196の手順にしたがって、経験点を算出すること。シナリオの目的を達成した時は５点とする。ただし、シーン６に自力でたどり着けなかった場合は、４点とする。倒したエネミーのレベルの総計は、23点＋追加で登場した妖魔犬のレベルとなる。影人と一緒（いっしょ）に消滅した妖魔犬も計算に加えること。

トラブルシューティング

シナリオ中にトラブルが起こった場合の対応について記述しておく。

プリプレイ時に渡す情報

プレイヤーに「ＰＣは退魔師として依頼を受けること」、「依頼主は警視庁特殊資料整理室である」ことを説明するとよい。このとき、橘霧香についても説明しておくとよいだろう。

このシナリオの報酬

ＰＣには、現金による報酬が支払われるが、データに影響はない。もしＧＭが報酬をデータに反映したいのならば、ＰＣそれぞれに財産ポイントを２点渡すとよい。この財産ポイントはシナリオ終了時に失われる。

シナリオの目的

本シナリオの目的は、シーン２の廃工場の妖魔（宮美影人のこと）を倒すことである。これが達成されることで、アフタープレイの「シナリオの目的を達成した」によって経験点を得ることができる。

ＰＣが依頼を放棄した

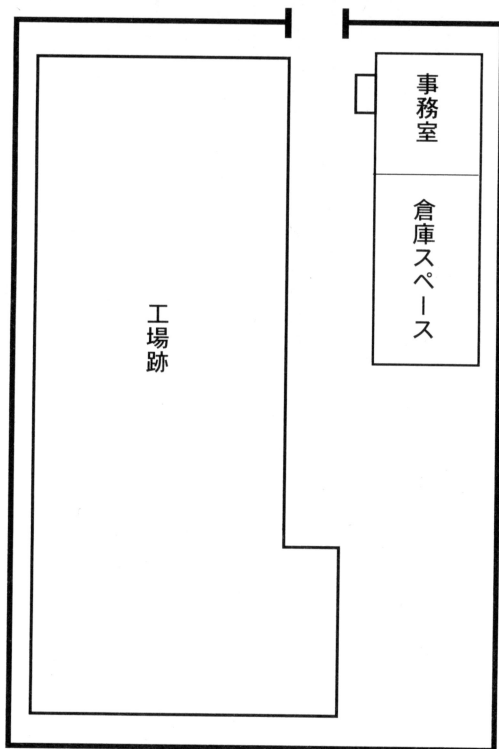
オープニングフェイズ、あるいは工場戦後のシーン２で警視庁特殊資料整理室から妖魔退治の依頼を受ける。これらの依頼をＰＣが受けない場合、あるいは依頼を途中で放棄したそこでシナリオは終了となる。当然ながら、シナリオの目的は達成されないため、アフタープレイで「シナリオの目的を達成した」という項目では経験点を取得できない。

ＰＣが全滅した

ＰＣたちが全員不能になった場合、妖魔によってとどめを刺される。残念ながら、ＰＣたちが死亡することはゲームとしてあり得ることである。残念ながらシナリオは終了となる。この場合も当然ながら、シナリオの目的は達成されないことになる。

ＰＣがシナリオの目的を達成できなかった場合

ＰＣたちがシナリオの目的が達成できなかった場合。その後に、資料整理室ではなく、神凪家がこの事件を担当することになる。だが、神凪家が動くまでの間に影人は多くの妖魔犬やその上位種を作り出してしまう。結果、東京を戦場に、術者と妖魔の激しい戦いが繰り広げられることになるだろう。この結末をエンディングフェイズとして演出するとよいだろう。

廃工場見取り図
事務室
倉庫スペース
工場跡

SRS SECTION

SRSセクション

Standard RPG System

スタンダードＲＰＧシステムについて

スタンダードＲＰＧシステムとは

本書『風の聖痕ＲＰＧ』は、スタンダードＲＰＧシステム（以下、ＳＲＳ）を採用して製作されている。

ＳＲＳは、主にテーブルトークＲＰＧ（以下ＴＲＰＧ）と呼ばれるジャンルを中心に、標準化したシステム環境を共同で使用するというサービスの企画である。本書はこのＳＲＳのコンセプト、規約に則って、書かれている。

ＳＲＳは、二〇〇六年八月に株式会社エンターブレインファミ通文庫より発売されたＴＲＰＧ『アルシャードガイア』（以下、ＡＬＧ）に掲載したルールをベースにしている。『風の聖痕ＲＰＧ』は、それらのＳＲＳ作品とデータ上、あるいはルール上の共通部分が存在しており、ある程度のルール改造やルールの取捨選択を行なうことによって、それらのＳＲＳ作品でも共通データとして使用できるだろう。

ＳＲＳベーシックと商業利用

本書は『ＳＲＳベーシック』を使用して書かれているが、作品の個性化のため、あるいは背景世界の設定により、次の点で、ＳＲＳベーシックと記述が異なる。

クラスの選択方法（Ｐ60）

クラスの選択方法が異なっている。

『アルシャードガイアＲＰＧ』との互換性

『風の聖痕ＲＰＧ』は、『ＡＬＧ』とさまざまな点で、互換を取ることが可能である。
なお、以降の互換に関するルールは、選択ルールであり、導入、および非導入に関する最終的な決定権はＧＭにある。

データの互換

『風の聖痕ＲＰＧ』は、『ＡＬＧ』と互換性を保つようにデータが設計されている。特技データ、クラスデータ、装備データなどはほぼ無改造で、使用可能である。ただし、一部特定のクラスに準拠する特技に関しては、その限りではない。また、『ＡＬＧ』のクラスを導入する際において、『風の聖痕ＲＰＧ』の背景世界的な設定がそれを許容しているわけではない。
たとえば、『ＡＬＧ』にはフォックステイルという妖力を持った狐の種族を表わすクラスが

あるが、それは『風の聖痕ＲＰＧ』の背景世界に、妖力を持った狐が存在することを認めるものではない。

修正を受けるデータは次の通り。なお、これらの修正や変更に関しても、最終的な決定権はＧＭにある。導入の際は、ＧＭとよく打ち合わせをすることをお薦めする。

クラスデータ

クラスデータはすべて、スタイルクラスとして扱う。ただし、キャラクター作成時に種族クラスを二種類以上取得することはできない。また、加護は与えられない。

加護、ブレイク、結界、住宅

加護、ブレイク、結界、住宅に関するルールは、『風の聖痕ＲＰＧ』には存在しない。よって、『風の聖痕ＲＰＧ』に『ＡＬＧ』のデータを導入する際に、これらに関しては運用できない。たとえば、ファイタークラスは運用可能だが、『風の聖痕ＲＰＧ』のＰＣはクエスターではないため、加護は使用できない。同様に、ブレイクも不可能である。また、結界を張る特技やアイテム、住宅に関連する特徴は『風の聖痕ＲＰＧ』環境下では、使用できない。

ブレイクしていることが条件になっている特技や装備データに関しては、暴走状態（Ｐ222）がブレイクと同じ状態であるものとする。

シャード間の通信

『風の聖痕ＲＰＧ』のＰＣはクエスターではない。よって、シャードを利用できない。

エネミーデータ

一部のエネミーデータは加護を持っているが、加護は使用できない。減った加護の分だけエネミーのレベルを下げるなどの修正を行なうこと。

経験点の互換

『ＡＬＧ』で取得した経験点は『風の聖痕ＲＰＧ』でも使用可能となる。ただし、経験点の使用に関しては、ＧＭに最終的な決定権があることを忘れないこと。共用を認める場合、ＧＭは経験点の運用に関するレギュレーションを事前に決定することをお薦めする。たとえば、シナリオで使用できる術者レベルに上限を掛ける。アイテムを常備化する際には、どのアイテムを常備化するか確かめてから、アイテムごとに可否を決定する、などである。

『風の聖痕ＲＰＧ』から『ＡＬＧ』への導入

『ＡＬＧ』に『風の聖痕ＲＰＧ』を導入する方法については、次の通り。ただし、ＧＭはこれらについて一部または全部を認めてもよいし、または認めなくてもかまわない。特に注意

する点についてのみ指針を解説する。これ以外の部分に関しては、おのおののＧＭが導入を決定し、行なうこと。

クラスデータ

スタイルクラスはすべてサブクラスとして、トライブクラスはすべて種族クラスとする。なお、種族それ自体はすべて人間とする。各クラスの加護は適宜（てきぎ）ＧＭが判断して与えること。

経験点

『風の聖痕ＲＰＧ』で得た経験点を『ＡＬＧ』のキャラクターに使用させてもかまわない。ただし、そういったことをいやがるプレイヤーあるいはＧＭは存在する。その点を考慮し、卓ごとにレギュレーションを決めて運用すること。

【ま行】

【や行】

【ら行】

【わ行】

【な行】

【は行】

【た行】

【さ行】

索　引

富士見
DRAGON BOOK
347

風の聖痕(ステイグマ)RPG基本ルールブック

●

平成19年6月25日　初版発行

●

著者＝三輪清宗／
F. E. A. R.
原作者＝山門敬弘
発行者＝小川　洋

●

発行所＝富士見書房
〒102-8144
東京都千代田区富士見1-12-14
電話　営業 03(3238)8531
　　　編集 03(3238)8939
振替　00170-5-86044
印刷所＝旭印刷
製本所＝本間製本
装幀者＝岡村元夫
PRINTED IN JAPAN
ISBN978-4-8291-4504-3 C0176

落丁乱丁本はおとりかえいたします
定価はカバーに明記してあります

富士見ファンタジア文庫

風の聖痕（スティグマ）

山門敬弘

事件は凄腕の〈風術師〉八神和麻が四年ぶりに帰国したと同時に起こった。

古（いにしえ）より日本を陰から支えてきた〈炎術師（えんじゅつし）〉の一族神凪（かんなぎ）家の術師が、次々惨殺されたのだ。

疑いの目はかつて一族から追放された和麻に向けられるが……。

第13回ファンタジア長編小説大賞、準入選作品。気持ちよいほどダイナミックな、伝奇ファンタジーアクション！

6月～8月は第1回田中天“俺”祭り!

→詳細は、『デモンパラサイト・リプレイ 剣神①』の帯をごらんください。

風の聖痕RPG基本ルールブック

Dragon Book

S・R・S（スタンダード・RPG・システム）

第3弾発動!!

F.E.A.R.RPGの最前線!
ハイパーエレメンタル・アクション、TRPG化!!

風の聖痕RPG

富士見文庫

合計40名様をご招待!

『デモンパラサイト』+
『風の聖痕RPG』

合同コンベンション開催!

★2007年7月22日(日) ★東京・飯田橋 角川書店第2本社

力造・三輪清宗ほか豪華ゲストと遊ぼう! スペシャル・プレイヤー 藤澤さなえ登場

●応募方法

往復はがきに必要事項(応募されるご本人の郵便番号・住所・氏名[ふりがな]・電話番号・性別・年齢・希望するゲーム名)を、横書きで記入したものを一口として下記宛先までお送りください。

〒102-8144
富士見書房文庫編集部
「DP+聖痕コンベンション」行

・応募締め切り:平成19年7月9日(月)(当日消印有効)

・応募者多数の場合は抽選となります。当落の発表は通知をもってかえさせていただきます。あらかじめ御了承ください。

・応募内容に不備のあるものは除かせていただきますのでご了承ください。

・ご提供いただいた情報は、招待状の発送他、個人情報を含まない統計的な資料作成に利用いたします。その他個人情報の取り扱いについては当社プライバシーポリシー(http://www.kadokawa.co.jp/help/policy_personal.html)をご覧ください。

【お問合せ】富士見書房ゲームサポート直通ダイヤル
営業時間:祝祭日のぞく月〜金11:00〜19:00 電話番号:03(3238)8588

風の聖痕TRPG化記念 特別プレゼント!

◆アニメ賞

TVアニメの宣伝ポスター(特大B2) 10名様

◆ファンタジア&ドラゴンブック賞

文庫宣伝ポスター(A3) 10名様

応募締め切り:2007年8月末日
(当日消印有効)

*挟み込みのアンケートハガキでご応募ください
*ポスターのデザインは変更になる場合があります

シートA

風の聖痕（スティグマ）RPG

キャラクターシート

キャラクター名

性別:

年齢:

プレイヤー名

カバー

外見

瞳の色

髪の色

肌の色

身長・体重

レベル

術者　レベル

クラス　／　レベル

クラス　／　レベル

クラス　／　レベル

使用経験点

能力値	体力	反射	知覚	理知	意志	幸運
基本値						
能力ボーナス 基本値÷3(端数切り捨て)	A +	B +	C +	D +	E +	F +

ライフパス

出自

経験

境遇

邂逅1

邂逅2

特徴　効果

コネクション　関係

ライフスタイル

財産ポイント

登場判定

【幸運】(F)

＋

コネクション(F+2)

＋

アイテム

背景

ゲームマスター名

シナリオ名

日付

1	キャラクター名	プレイヤー名	備考
	クラス		得た経験点　点
2	キャラクター名	プレイヤー名	備考
	クラス		得た経験点　点
3	キャラクター名	プレイヤー名	備考
	クラス		得た経験点　点
4	キャラクター名	プレイヤー名	備考
	クラス		得た経験点　点
5	キャラクター名	プレイヤー名	備考
	クラス		得た経験点　点
6	キャラクター名	プレイヤー名	備考
	クラス		得た経験点　点

Table

合計　点

÷3(端数切り捨て) □

÷プレイヤー人数 □

点

場所の手配、提供、連絡や参加者のスケジュール調整などを行なった

□1点

合計

GMの得る経験点

点

シートB

戦闘値表	戦闘値ベース(端数切り捨て)	クラス/レベル			未装備(小計)	武器右	武器左	防具	アクセサリー	その他1	その他2	戦闘値 現在値(合計)
		/	/	/								
命中値	(B+C)÷2				命中値							命中値
回避値	(B+F)÷2				回避値							回避値
魔導値	(D+C)÷2				魔導値							魔導値
抗魔値	(D+F)÷2				抗魔値							抗魔値
行動値	B+D				行動値							行動値
耐久力	【体力基本値】				耐久力							耐久力
精神力	【意志基本値】				精神力							精神力
攻撃力					攻撃力							攻撃右 + / 攻撃左 +

戦闘移動
【行動値】+5 m

全力移動
【戦闘移動】×2 m

防御修正	武器右	武器左	防具	アクセサリー	その他1	その他2	合計
斬							斬
刺							刺
殴							殴
射程	m	m					

特技

特技名	レベル	種別	タイミング	判定値	難易度	対象	射程	代償	備考	参照ページ
										P
										P
										P
										P
										P
										P
										P
										P
										P
										P
										P
										P
										P
										P

28-1
¥680

風の聖痕(スティグマ)RPG基本ルールブック

著：三輪清宗／F.E.A.R.
原作：山門敬弘

富士見ドラゴンブック

9784829145043

ISBN978-4-8291-4504-3
C0176 ¥680E

定価：本体680円（税別）

1920176006806

富士見ファンタジア文庫で好評の小説シリーズ『風の聖痕(スティグマ)』が、テーブルトークRPGになった。風や炎、水などを操る超常の力を持った霊能者達になって『聖痕』の世界で冒険しよう。原作の和麻や綾乃の活躍を元に、その能力をデータ化してあるから、小説に迫ったプレイを楽むことができる。ルールの基幹に標準化TRPGシステム"SRS（スタンダードRPGシステム）"を使用、初心者でも簡単にゲームを始めることができ、『アルシャードガイアRPG』など他のSRSと組み合わせても楽しめる。RPGの入門に最適な一冊！